

이 출판물에 대한 토론, 통계, 저자 프로필은 <https://www.researchgate.net/publication/376353096>에서 확인하세요.

퍼사이언스: 퍼리 팬덤에 관한 10년간의 심리학 연구.

책 · 2023년 12월.

인용문헌.

0.

읽다.

25,141.

다음에 포함된 5명의 저자:

코트니 플랜트.

비숍 대학교 121개 출판물 1,299건의 인용.

프로필을 확인하세요.

스티븐 레이센.

텍사스 A&M 대학교-상업학부 199개 출판물 3,741개 인용.

프로필을 확인하세요.

샤론 로버츠.

워털루 대학교 89개 출판물 1,094개 인용.

프로필을 확인하세요.

이 페이지 다음의 모든 콘텐츠는 Stephen Reysen이 2023년 12월 26일에 업로드했습니다.

사용자가 다운로드한 파일의 개선을 요청했습니다.

퍼사이언스.

퍼리 팬덤에 관한 10년간의 심리학 연구.

퍼사이언스.

퍼리 팬덤에 관한 10년간의 심리학 연구.

편집자.

코트니 N. 플랜트.

비숍 대학교.

스티븐 레이센.

텍사스 A&M 대학교 상업학부.

카미엘 아담스.

캘거리 대학교.

샤론 E. 로버츠.

레니슨 유니버시티 칼리지, 워털루 대학교.

캐슬린 C. 게르바시.

나이아가라 카운티 커뮤니티 칼리지.

국제 인간형 연구 프로젝트, 미국 텍사스주 커머스.

ISBN-13: 978-0-9976288-3-8.

저작권 © 2023 저자.

미국, 텍사스주 커머스.

커버 아트는 @echoofjustice의 작품입니다.

이 책은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 4.0 국제 라이선스(CC BY-NC-SA 4.0)에 따라 제공됩니다.

목차.

감사의 말.

1부 - 이 모든 것은 무엇입니까?

제1장 - 이 책의 소개 1.

코트니 "누카" 플랜테.

2장 - 페리 101: 페리 팬덤의 (간략한) 역사 7 조 스트라이크 3장 - 퍼튜이티: 퍼사이언스의 이야기 19 캐슬린 거바시, 코트니 "누카" 플랜티, 샤론 E.

로버츠, 스티븐 레이슨, 엘리자베스 파인.

4장 - 연구 방법에 대한 (너무 고통스럽지 않은) 소개 39 Courtney "Nuka" Plante.

2부 - 페리들이 퍼리스러운 짓을 하는 모습.

5장 - 페리란 무엇인가? 95.

코트니 "누카" 플랜테.

6장 - 페리 되기: 팬십 대 팬덤 131 Stephen Reysen & Courtney "Nuka" Plante 7장 - 퍼소나 - 가까이서와 퍼소널 157

Courtney "Nuka" Plante 8장 - 성공을 위한 퍼슈트 207 Courtney "Nuka" Plante 9장 - 물건 만들기, 물건 가져가기: 페리 콘텐츠 231 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 10장 - OwO 이게 뭐야?섹스와 포르노 259 Thomas R. Brooks, Frances HI Henry, Anna R. Henry, Courtney "Nuka" Plante 11장 - 퍼지 라인: 하위 그룹과 페리 인접 그룹 285 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 12장 - 드라마 라마: 갈등과 게이트키퍼 317 Courtney "Nuka" Plante.

3부 - 숫자로 보기: 모피 인구 통계.

13장 - 페리 세대: 나이, 사회경제적 지위 및 관계 375 Courtney "Nuka" 플랜테.

14장 - 페리 팬덤의 인종화된 정체성 그룹과 민족성.411 샤론 E. 로버츠, 카미엘 애덤스, 코트니 "누카" 플랜테 15장 - 페리 팬덤의 섹스와 젠더 443 안나 레니 헨리, 프랜시스 하이 헨리, 샤론 E. 로버츠, 코트니 "누카" 플랜테 16장 -

퍼리 팬덤의 성적 지향 497 프랜시스 하이 헨리, 안나 레네 헨리 17장 - 퍼리 신념: 종교와 정치 545 코트니 "누카" 플랜테, 카미엘 애덤스.

4부 - 모든 것은 당신의 머릿속에 있다: 퍼리 심리학 18장 - 모든 산책에서: 개인 차이 571 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 19장 - 푸르르 모터: 팬 드라이브와 동기 부여 607 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 20장 - 내면의 동물: 동물적 태도와 테리안트로피 637 Kathleen Gerbasi, Elizabeth Fein, Courtney "Nuka" Plante 21장 - 미워하는 사람은 미워할 것이다: 퍼리 낙인 657 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 22장 - 아이들은 괜찮다: 퍼리의 웰빙과 정신 건강 683 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante 23장

- 퍼리 팬덤의 자폐증: 기회, 장벽 및 권장 사항 705 엘리자베스 페인, 에이미 아델만 24장 - 퍼리 정체성, 퍼리 자본 및 인트라소나: 양적, 질적 및 인류학적 결과를 병합하여 퍼리 팬덤 정체성 해결 모델(FFIRM) 형성 733 샤론 E. 로버츠.

5부 - 커튼콜.

25장 - 계속되는 꼬리: 여기서 어디로 가야 할까? 773 Courtney "Nuka" Plante.

작가 약력 777.

감사의 말.

Furscience는 처음부터 항상 협력적 노력이었습니다. 그리고 브로드웨이 쇼와 마찬가지로, 외부에서 지켜보는 관객은 무대 위의 배우들이 프로덕션을 실현하는 데 필요한 모든 사람의 일부에 불과하다는 사실을 잊기 쉽습니다! 이러한 정신으로 Furscience에서 우리는 오늘날의 위치에 도달하는 데 도움을 준 모든 사람들에게 집단적으로 감사드리고 싶습니다. 그들이 없었다면 이 책은 불가능했을 것입니다. 우리는 우리를 도와준 모든 사람을 인정하려고 노력할 것이지만, 그것은 헤라클레스의 과제라는 것을 깨닫습니다. Furscience는 수백 명의 사람들의 누적된 기여를 나타냅니다(물론 우리의 연구를 돕기 위해 시간과 노력을 아낌없이 제공한 수만 명의 퍼리도 포함). 우리의 최선의 노력에도 불구하고, 우리는 거의 확실히 잊을 것입니다.

사람들을 언급합니다. 이러한 간과 사항은 인간 기억의 연약함과 우리가 얼마나 많은 사람들에게 큰 감사를 표해야 하는지에 대한 겸손한 인식으로 간주되어야 하며, 수년에 걸쳐 우리를 돕기 위해 많은 사람들이 해준 모든 일에 대해 감사하지 않는 것으로 간주되어서는 안 됩니다! Kathy Gerbasi 저는 수년에 걸쳐 함께 일한 모든 연구 지원자들에게 큰 감사를 전하고 싶습니다. 그들이 없었다면 모피 연구는 결코 이루어지지 않았을 것입니다! 알파벳 순으로, 제가 기억하는 한, 그들은 Charlie Aquilina, Ashley Borelli, Eric Broeker, Troj Brueghel, Mike Cline입니다.

Carlos Darby, Emma Verratti DeChellis, James Ducas, Erika Edwards, Caitlin Fulle, Tim Gadawski, Anthony Hartman, Rebecca Hewitt, Justin Higner, Dan Kish, Elise Koepke, Darryl Lockie, Jared McCaffrey, Brian Mendel, Nick Paolone, Anthony Paterno, Adam Privitera, Tristan Puffer, Jennifer Raymond, Isaia Sciabarrasi, Joe Vullo. 앞서 언급한 사람들 외에도 대부분이 제 학생이었고, 지난 10년 동안 연구에 참여한 수천 명의 퍼리들과 더불어, 퍼리 연구에 대한 지속적인 지원과 관심을 보여준 Laurence "Green Reaper" Parry, William Conde, Michael Brenner, Douglas Muth(Giza)와 놀라운 필사 능력을 보여준 Simona Ghai에게 특별히 감사드리고 싶습니다. Courtney "Nuka" Plante 저는 대학원생으로서 이 작업을 시작했는데, 그때는 프로젝트에 대한 자신감이 흔들리고 제가 하는 일이 제 경력 전망을 망칠지 확인할 수 없었을 때였습니다. 그런 면에서 저는 대학원 지도교수인 Richard Eibach 박사에게 큰 감사를 전하고 싶습니다.

그리고 오늘날에도 내가 사용하고 있는 연구 기술을 개발하는 데 도움을 주고 이 이상한 일을 하려는 나의 열망과 열의를 균형 있게 조절하는 데 도움을 준 그의 파트너인 Steve Mock 박사에게도 감사드립니다.

연구에 있어서는 땅에 뿌리를 두고 실용적이어야 했습니다. 같은 맥락에서 저는 또한 저의 동료들, 특히 캐시, 스티븐, 샤론에게 감사드리고 싶습니다. 저는 그들 덕분에 살아온 가장 운이 좋은 대학원생이라고 생각합니다. 대부분 대학원생은 지도교수가 한 명뿐인 반면, 저는 운이 좋게도 인생의 힘든 시기에 멘토가 되어준 네 명의 지도교수가 있었습니다. 오늘날 제가 이룬 모든 성공은

그들의 공동 노력에 기인합니다. 또한 수년에 걸쳐 만난 퍼리들에게 감사드리고 싶습니다. 그들은 우리 연구에 직접적으로 도움을 주거나 퍼리 연구를 하는 사람으로서 개인적으로 도움을 주었습니다. 여기에는 Alberta Furies, Waterloo Furies, UW Bronies Club이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다. 특히, 처음에 저를 Kathy에게 소개해 준 Edolon과, 도덕적 지원과 퍼리 컨벤션에서 컴퓨터화된 실험을 설정하고 운영하는 데 도움을 준 Kaa에게 감사드리고 싶습니다. 우리 연구의 초기 지원자였고 전 세계 퍼리에게 연구 결과를 전파하는 데 도움을 준 팟캐스트 Fur What it's Worth와 Furcast에 감사드립니다! 마찬가지로, Flayrah에서 연구 결과를 알리는 데 도움을 주고 우리 작업을 열렬히 지지해 준 Greenreaper에게도 감사드립니다. 컨벤션에서 연구를 수행하는 데 도움을 준 모든 컨벤션 직원에게 감사드립니다. 우리의 이상한 요청에도 응해 주셨습니다. 여기에는 Texas Furry Fiesta(예: Istanbul, Glass), Anthrocon(예: Kage, Giza), Further Confusion(예: Carbon), Oklacon(예: Lenny and Andy), Furnal Equinox, Canfurence, Eurofurence, Fur-Eh, Furality(예: Alofoxx)의 수많은 직원이 포함됩니다! 또한 많은 퍼리 학자들에게 감사드리고 싶습니다. 그들 중 많은 분들이 우리의 작업에 귀중한 의견, 피드백, 관점, 비판을 제공해 주셔서 작업을 더 좋게 만드는 데 도움이 되었습니다! 여기에는 임상적 아이디어를 주고받을 수 있는 환상적인 토론장이었던 Troj, 항상 훌륭한 관점을 제공하고 우리의 작업에 대해 현상학적 관점을 고려하도록 밀어붙여 준 Hazel(Bobbi) Ali Zaman, 비판이 생산적인 창의적 마찰이 되어 준 Yerf, 그리고 Camielle(Kiris)이 포함됩니다.

이 책을 편집하고 정치 과학과 BIPOC 문제에 대한 귀중한 관점과 연구 아이디어를 제공하는 것 외에도 저는 그를 소중한 친구로 생각합니다! 마지막으로, 저는 그에게 큰 감사의 말을 전하고 싶습니다.

나의 친구이자 동료 털복숭이 오션에게 감사드립니다. 그는 나 둘 다에게 가장 큰 책임이 있는 사람이다.

퍼리 팬덤으로의 여행과 결국 Furscience가 될 곳으로! 샤론 로버츠 Furscience를 가능하게 하기 위해 무대 뒤에서 일한 사람들이 정말 많습니다. 우리의 초기 작업에서 약속을 본 기관, 저널 및 자금 지원 기관이 없었다면 우리는 성공하지 못했을 것입니다. 많은 연구 프로젝트 중 일부를 지원해 주신 기금 지원자에게 감사드립니다.

이 책에는 다음이 나와 있습니다. 시드 펀딩을 위한 Renison University College; University of Waterloo의 창업 보조금; Bob Harding과 Lois Claxton Humanities and Social Sciences Endowment Fund에 감사드립니다. 그리고 SSHRC에 진심으로 감사드립니다. 이 연구는 Social Sciences and Humanities Research Council의 자금으로 일부 지원되었습니다. 그러니 감사합니다.

통, 더 나은 보조금 신청서를 쓰는 법을 가르쳐줘서 정말 고마워. 오래 사시고 번영하세요, 친구야. 저는 많은 컨벤션과 저희를 성공으로 이끌어준 훌륭한 직원들에게 감사드리고, 그 중 많은 사람들이 이미 제 동료들에 의해 언급되었습니다. 하지만 저와 Malicious Beaver는 Anthrocon, CanFURence, ConFuzzled, Eurofurence, NordicFuzzCon, Furnal Equinox, Oklacon, Furality, Owomacon, Texas Furry Fiesta, Furpoint, VancouFur, Alamo City Furry Convention, Further Confusion, Furry Pinas의 주최자들에게 개인적으로 감사드리고 싶습니다. 우리는 이러한 파트너십과 우정에 매우 감사드립니다. 또한 모든 종류의 노력에서 Malicious Beaver와 함께 백그라운드에서 끊임없이 일해 온 퍼리 커뮤니티의 많은 훌륭한 사람들에게 진심으로 감사드립니다. 여러분 중 많은 분들이 계시지만, Conway 박사, Arc Husky, Jacob, Tempe O'Kun, Cheetah Spotty Cat, Jyanon, GerMANshep, Trax, Arrkay, Andy, Lenny, Moms of Furies에게 특별히 감사드리고 싶습니다. 여러분의 지도, 관대함, 친절은 저희 둘 다 매우 감사하게 생각합니다. 헌신적인 학생, 연구 조수, Furscience 자원봉사자 Chelsea, Kayla, Abigail, Marie-Michelle, Scott, Roula, Rebekah, Simona, Kendra, Jacklyn, Kim, Iona, Anna, Charles, Troj, Dawn, Asher, 그리고 많은 다른 분들께 감사드립니다. James Côté 교수님을 생각하면 정말 감사하게 느껴집니다. 감사합니다.

제 교육에 많은 에너지와 시간을 투자해 주시고, 제 학업 여정 내내 멘토로 계속 지도해 주셔서 감사합니다. 지난 25년 동안 여러분에게서 배울 수 있어서 정말 영광이었습니다.

또한, 이 책의 24장에서 처음 등장하는 Furry Fandom Identity Resolution Model(FFIRM)에 대한 여러분의 피드백과 격려에 진심으로 감사드립니다.

저의 진심 어린 감사는 Furscience와 저를 향한 끝없는 헌신에 대한 저희 크리에이티브 및 커뮤니케이션 디렉터인 Malicious Beaver에게 전합니다. 그리고 저의 Furscience 동료들, 저의 사랑하는 친구들. 여러분의 인내심과 지혜에 정말 감사합니다. Furtuity의 이 이야기를 쓰는 데 도움을 줄 수 있어서 정말 행운이라고 생각합니다. 마지막으로, 펄리 공간에서 우리를 환영해 준 놀라운 펄리 커뮤니티에 감사드립니다. 제가 Research Method 수업에서 학생들에게 말했듯이, 자신의 삶의 세부 사항을 공유하는 참여자는 연구자들에게 가장 귀중한 선물을 제공합니다. 수많은 펄리의 삶의 흐름과 기록에 대해 배우는 것은 놀라운 특권이었습니다. 우리의 많은 연구에 참여하고 이 연구를 지원해 준 펄리 팬덤에 감사드립니다. 감사합니다. Stephen Reysen 오랜 세월 동안 Texas Furry Fiesta 크루에 함께해 준 Tanner McCarter, Jessica Gamboa, Amanda Gamboa, Jessie Kierbow에게 감사드립니다(그리고 앞으로도 더 많이 함께해 주셨으면 좋겠습니다). 또한 과거에 도움을 준 학생들에게도 감사드립니다: Catherine Schroy, Jamie Snider, Jason Lloyd, Justin Miller. 마지막으로 Eduardo Soliz에게 감사드립니다. 엘리자베스 페인 저는 제니퍼 브래들리, 벤 가데스, 호세 G. 루이지-에르난데스, 가브리엘라 메나 이바라에게 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 카미엘 애덤스 와 우, 저는 이런 종류의 성명을 논픽션 출판물에 쓰게 될 줄은 생각지 못했습니다. 하지만 이제 이렇게 되었습니다. 인생은 분명히 저에게 다양한 시험과 도전을 보냈지만, 저는 제게 주어진 모든 독특한 기회를 얻게 되어 매우 감사합니다. 제가 참여하도록 요청받은 모든 출판물에서 제 작품이 다른 사람들에게 깨우침을 주고 더 탐구하고 활력을 불어넣기를 바랍니다.

그들의 이해를 구하십시오. 기억하세요. 우리 모두가 매일 다른 사람에게 긍정적인 영향을 미치는 일을 하나씩 한다면, 조금씩 세상을 바꿀 수 있습니다. 무엇보다도, 저는 제 재능과 제 인생이라고 부르는 이 일이 제 주변에서 펼쳐지는 동안 견뎌낼 수 있는 능력에 대해 창조주께 감사드리고 싶습니다.

또한 사랑하는 남편 Ocean에게 사랑과 야식을 주셔서 감사드리고 싶습니다. 정말 진심으로, 그가 없었다면 저는 너무나 방황했을 겁니다. 그는 정말 제 태양의 달과 같습니다. 또한 제 대부분 Tonae & Earle, Irene, Cathy에게 격려해 주시고 힘든 시기에 저를 체크해 주셔서 감사드리고 싶습니다. 마찬가지로, 제 사촌 Elaine에게 많은 힘과 인내의 기도를 보내 주셔서 감사드립니다. 또한 저를 이 노력에 포함시켜 주신 Courtney "Nuka" Plante 박사님께도 감사드리고 싶습니다.

정말 재미있었고 평생 고짜였던 저에게 이 연구와 편집은 굉장한 경험이었습니다. 하지만 무엇보다도 제가 어렸을 때 기초를 닦아주신 어머니 Dee에게 감사드리고 싶습니다.

지식, 연구, 그리고 그저 독서를 재미있고 매력적인 활동으로 보는 것. 당신은 더 이상 우리와 함께 하지 않지만, 당신의 유산과 사랑은 내가 도달하는 모든 정상에서 느낄 수 있습니다. 지금과 영원히요. 들개를 꼭 껴안는 것을 잊지 마세요!

1부.
이 모든 것이 무엇입니까?

제1장.
책 소개
코트니 "누카" 플랜테.

인생에서 그냥 멈추고, 주변을 둘러보고, "도대체 어떻게 여기까지 왔을까?"라고 자문하는 순간이 있을 겁니다. 이 책은 바로 그것입니다. Furscience 팀원인 우리가 지금 어디에 있는지, 어떻게 여기까지 왔는지 돌아볼 기회입니다. 설명해 드리겠습니다. 2011년부터 Furscience라고 스스로를 부르는 사회 과학자 팀은 펄리 팬덤을 과학적으로 연구해 왔습니다. 온라인에서

그리고 펄리의 동기를 더 잘 이해하기 위해 대면 설문 조사, 인터뷰, 포커스 그룹 및 실험을 실시했습니다. 1 그 이후로 우리는 전 세계 수만 명의 펄리에 대해 펄리의 동기 부여, 펄리의 웰빙, 관계와 같은 주제에 대한 수십 건의 연구를 수행했습니다.

펄리 팬덤, 동물에 대한 펄리의 태도, 퍼소나의 기능, 팬덤 공간에서의 정체성 형성과 성숙, 팬덤 갈등 등을 예로 들 수 있습니다. 우리가 시작했을 때, 많은 뉴스 매체, 텔레비전 쇼, 온라인에서 펄리에 대해 많은 이야기를 나누던 당시에는 펄리에 대한 심리학 문헌이 상대적으로 적었습니다. 그래서 우리는 모든 훌륭한 학자들이 하려고 노력하는 것을 했습니다. 사람들이 관심을 갖는 주제에 대한 지식을 제공하기 위해 연구를 발표했습니다. 우리는 학술 저널, 책 장, 그리고 우리 웹사이트에서 비교적 단편적으로 연구를 발표했습니다. 과학 저널 기사와 책 장은 펄리 행동의 매우 구체적이고 얇은 조각에 대한 심층적인 탐구를 나타내는 반면, 우리 웹사이트는 정기적으로 우리의

가장 최근의 연구. 우리는 10년 가까이 이렇게 했고, 점점 더 많은 출판된 기사와 장을 추적하고, 점점 더 바빠지는 사무실 화이트보드에 포스트잇처럼 새로운 연구를 추가함으로써 온라인 연구 결과 저장소를 늘렸습니다. 해가 지날수록 우리는 더 많은 기사를 내놓고 웹사이트에 더 많은 데이터를 추가하는 데 집중했고, 할 일이 거의 없었습니다.

그 밖에 다른 이유는 한 연구의 데이터 분석을 마치자마자 우리는 이미 다음 연구를 위한 자료를 수집하고 있었기 때문입니다. 항상 가야 할 컨벤션이 하나 더 있었고, 얻어야 할 샘플이 하나 더 있었습니다.

1 3장에서 설명했듯이, 우리 팀원 중 일부는 다음과 같습니다.

2006년부터 연구를 진행했지만, Furscience 팀으로 통합된 건 2011년이었어요!

그리고 2020년에 전 세계가 글로벌 팬데믹으로 인해 갑작스럽게 중단되었습니다. 격리로 인해 2년 가까이 펄리 컨벤션과 정기적인 학업 활동이 중단되었습니다. 교수로서 우리는 여전히 온라인 수업을 진행했지만, 그 외에는 전 세계와 마찬가지로 팬데믹이 끝날 때까지 기다리는 상황에 갇혀 있었습니다. 데이터 수집, 분석, 계획, 그리고 더 많은 데이터 수집의 숨가쁜 사이클이 다른 모든 것과 함께 중단되었습니다. 참석할 컨벤션이 없어서 갑자기 평소와 달리 자유 시간이 생겼습니다.

그때 우리는 한 걸음 물러나서 10년 넘게 모든 조각을 모아서 모든 데이터를 전체적으로 살펴보기 위해 실제로 멈춘 적이 없다는 것을 깨달았습니다. 주어진 연구가 끝나면 우리는 출판물과 연구 웹사이트에서 공유하기 위해 가장 맛있고 흥미로운 정보를 수집했지만, 과학의 더 느리고 체계적인 지루한 작업, 즉 더 평범하지만 그럼에도 불구하고 중요한 발견을 면밀히 살펴보기 위해 실제로 돌아가지 않았습니다. 우리는 생각하고 싶어서 너무 열심히었습니다.

우리가 현재의 발견을 이전에 나온 것과 비교하기 위해 멈추지 않았던 미래 연구에 대해. 간단히 말해서, 팬데믹은 우리에게 관점의 감각과 우리의 데이터를 앉아서 전에 한 번도 해보지 않았던 방식으로 면밀히 살펴볼 기회를 주었습니다. 마침내 우리는 수만 명의 펄리에게 주어진 수천 개의 질문으로 구성된 30개 이상의 연구를 살펴볼 기회를 얻었고, 그렇게 하면서 연구의 전체적 관점에서만 나타나는 더 광범위한 추세와 패턴을 보게 되었습니다.

이 책은 바로 그런 책입니다. 지금까지 펄리 팬덤에 대해 수집한 모든 연구의 가장 완벽한 그림입니다. 펄리 팬덤의 심리학에 대한 가장 전체적인 시각이며, 우리가 쓴 가장 상호 연결되고, 겹치고, 얽힌 서사와 서브 플롯이 있는 이야기입니다. 우리는 머리부터 발끝까지 모든 버팔로를 사용하여 모든 발견을 모아 고립된 것이 아니라, 모든 것이 기여하는 큰 그림을 보는 눈으로 살펴봅니다. 그러니 왜 이런 일을 할까요

10년 후에? 적어도 약간은 이기적이지 않다고 말한다면 거짓말이 될 것입니다. 결국 10년은 우리 마음 뒤편에 있는 짜증나는 가려움증이 쌓이고, "정말 돌아가서 데이터를 다시 살펴봐야겠어. 아무것도 놓치지 않았는지 확인해야지"라는 짜증나는 감정이 추가 연구마다 쌓이기에 긴 시간입니다. 수집한 모든 데이터를 철저히 훑어보고 정리하는 것은 상쾌했습니다.

경험—마침내 일요일 오후에 시간을 내어 지저분한 옷장을 정리하거나 잡동사니 서랍을 정리하는 것과 같습니다! 또한 우리보다 구체적인 분야에 대해 더 잘 알고 있는 사람들의 관점과 전문 지식을 찾아낼 수 있는 환상적인 기회이기도 했습니다. 퍼리에 관해서는 "전문가"일 수 있지만, 이 책에 설명된 많은 주제(예: 인종, 섹스, 젠더, 팬덤의 역사, 정치적 신념)에 관해서는 일반론자입니다. 따라서 Furscience

모든 데이터를 제공한 전문가들은 각자의 분야에서 우리의 연구 결과를 해석하고 맥락화하는 데 아낌없이 도움을 주었으며, 연구 결과를 이해하는 데 중요한 역사적 또는 이론적 프레임워크를 제공했습니다. 이것이 우리가 이 책에 대해 "같은 저자가 모든 장을 쓴다"는 접근 방식보다는 "편집된 장의 모음" 접근 방식을 선택한 이유입니다. 이를 통해 우리는 다음과 같은 이점을 얻을 수 있습니다.

다른 학자들의 오랜 경험과 전문 지식! 이 책을 쓴 세 번째 이유는 수년에 걸쳐 우리에게 많은 것을 준 퍼리들에게 보답하기 위해서입니다. Furscience에서의 우리의 작업은 우리의 연구를 완료하는 데 시간을 보낸 수만 명의 퍼리들의 관대한 시간이 없었다면 불가능했을 것입니다. 우리의 연구를 촉진하고, 유용한 비판을 제공하고, 새로운 연구 주제와 우리의 결과에 대한 해석을 제안하는 데 도움을 준 수많은 다른 사람들은 말할 것도 없습니다.

사실, 이것은 책이 자체 출판되고 디지털로 무료로 출시되는 데 큰 원동력이 되었습니다.

우리는 퍼리 팬덤과 협력 관계를 맺었다고 진심으로 생각하기 때문에 모든 퍼리가 이 커뮤니티 활동에서 최대한의 혜택을 받는 것이 옳고 공평합니다. 이 책의 최종 목적은 퍼리에 대해 궁금한 모든 사람이 퍼리 팬덤과 그 주민들에 대해 더 많이 알 수 있는 원스톱 스톱이 되는 것입니다. 우리는 이 책이 팬덤에 새로 들어온 사람뿐만 아니라 수십 년 동안 팬덤을 사랑해 온 사람들에게도 관련성이 있고, 저널리스트와 걱정하는 부모에게도 유용하고, 퍼리 라이프스타일러와 전문가에게도 일반인에게도 접근하기 쉬운 책이 되도록 보도의 깊이와 폭을 균형 있게 조절하려고 노력했습니다. 표면적으로 보면 이렇게 다양한 사람들이 우리의 책을 읽고 무언가를 얻을 것이라고 가정하는 것이 약간 성급하게 보일지 모르지만, 지난 몇 년 동안 우리의 Furscience 웹사이트에서 우리가 본 바는 바로 이것입니다. 매주 팬덤에 대해 더 알고 싶어 하는 퍼리, 사실을 바로잡고 싶어 하는 퍼리에 대한 기사를 쓰는 기자, 자녀의 새로운 관심사를 더 잘 이해하고 싶어 하는 부모, 글을 쓰는 학생 및 교수들로부터 이메일을 받습니다.

2 이는 2000년대 초반에 많은 미디어가 관심을 가졌던 것과 비교하면 환영할 만한 변화입니다.

퍼리에 대한 담론은 입증되지 않은 고정관념과 소문에 기초하고 있었습니다.

팬덤에 대한 논문. 다른 것이 없더라도, 이 책이 저희 데이터의 범위를 확장하고 퍼리 팬덤에 대해 더 많이 알고자 하는 사람들이 더 쉽게 알 수 있도록 도울 수 있기를 바랍니다! 저희는 이 책에서 발견 사항을 신중하게 선별하고 장으로 정리했습니다. 장마다 아이디어가 논리적으로 흐르고(예: 사실이 다른 사실에 기반을 두고 있음) 특정 주제에만 관심이 있는 독자가 원하는 것을 빠르고 쉽게 찾을 수 있도록 했습니다. 이 책의 첫 번째 부분에서는 아주 기본적인 내용부터 시작하여 퍼리 팬덤이 생겨난 스토리와 Furscience 팀이 어디에서 왔는지, 그리고 이 책의 나머지 부분에서 요약하는 연구를 어떻게 수행했는지에 대한 스토리를 간략하게 요약합니다. 두 번째 부분에서는 퍼리 팬덤의 기본이 되는 개념과 행동을 살펴봅니다. 여기에는 퍼리가 무엇인지 정의하는 것(또는 오히려 퍼리가 무엇인지에 대한 정의를 내리는 것이 얼마나 어려운지 보여주는 것)과 퍼리로서 정체성을 갖는 것이 무엇을 의미하는지 설명하는 것이 포함됩니다. 또한 퍼리 팬덤에서 거의 보편적인 핵심 행동(예: 퍼소나 만들기, 콘텐츠 소비 및 생성) 또는 최소한 퍼리 팬덤과 충분히 자주 연관되어 논의할 가치가 있는 행동(예: 퍼슈트, 포르노)도 살펴봅니다. 또한 퍼리와 다른 팬덤 간의 모호한 경계, 퍼리 팬덤 내의 다양한 하위 그룹, 팬덤 공간에서의 드라마와 갈등의 존재와 같은 중요한 팬덤 관련 개념도 논의합니다. 3부에서는 퍼리를 이해하는 또 다른 접근 방식을 취합니다.

이번에는 페리 팬덤을 구성하는 사람들을 살펴보고 싶습니다. 여기에는 상당히 뚜렷하거나 페리 팬덤의 특성에서 중요한 역할을 하는 인구 통계적 특징(예: 상당히 어린 나이, 주로 LGBTQ+ 구성 등)을 살펴보는 것이 포함됩니다. 또한 우리는 페리 팬덤에 대한 정보를 제공하는 데 장을 할애합니다.

페리 팬덤의 동질화로 인해 팬덤 내에서 종종 간과되거나 무시되는 인종적 개인, 트랜스젠더, 여성을 포함한 이들의 목소리를 대변합니다.

또한 드라마와 갈등에 대한 장에 대한 추가적인 맥락을 제공하기 위해 페리 팬덤의 종교적, 정치적 신념을 탐구하여 페리의 근본적인 가치와 원칙에 대한 이해가 팬덤이 지금과 같은 모습(예: 진보적 가치)을 보이는 이유를 더 잘 이해하는 데 어떻게 도움이 되는지 살펴봅니다. 4부에서는 페리와 페리 행동을 주도하는 심리적 과정에 초점을 맞춥니다. 사람 간의 개별적인 차이점과 그것이 페리 특유의 행동으로 어떻게 나타나는지 고려하고, 페리가 페리가 되도록 만드는 것이 무엇인지에 대한 의문을 탐구합니다. 또한 페리의 삶에서 동물이 하는 역할, 특히 그 구별에 대해서도 고려합니다.

동물을 좋아하거나 팬이 되는 것과 동물로 정체성을 부여하는 것 사이에는 페리 팬덤 외부의 일반인이 일반적으로 간과하는 구분이 있습니다. 이와 같은 맥락에서 우리는 또한 사람들이 페리 팬덤에 대해 가지고 있는 다양한 오해와 이것이 페리 팬덤에 대한 낙인에 어떻게 기여하는지, 그리고 이 낙인이 페리의 웰빙에 미치는 영향(그리고 팬덤이 이 낙인에 대한 완충 장치를 제공하는 방법)에 대해서도 다룹니다. 또한 우리는 신경 다양성을 지닌 페리의 상당한 유행과 점점 더 격동하는 성인의 길을 헤쳐 나가는 데 도움이 되는 페리의 역할을 포함하여 페리 팬덤이 강조하는 몇 가지 매우 구체적인 심리적 개념에 주목합니다. 우리는 여러분이 이 글을 읽으면서 우리와 마찬가지로 이 이상하고 멋진 팬덤에 대해 더 알고 싶어 하는 호기심과 열정을 심어주기를 진심으로 바랍니다! 3 매우 진지하게 받아들이야 할 형언할 수 없는 필요성

사람들이 너무 쉽게 하찮게 여기거나 어리석거나 무의미하다고 일축하는 이 주제. 그리고 아무것도 없다면 그렇지 않으면, 아마도 이 책은 우리가 자주 "당신은 왜"라는 질문을 받을 때 그 이유를 이해하는 데 도움이 될 것입니다. "진짜 진지한 과학자들이 모여서 모피 컨벤션에서 연구를 하는 거야?" 우리는 항상 같은 대답을 합니다.

“과학을 위하여!” 4.

3 글썄요, 우리 독자 대부분은 그럴 의무감을 느끼지 못할 것 같아요.

우리처럼 페리를 과학적으로 연구하는 데 10년을 바쳤지만, 만약 그렇다면, 연락 주세요! 우리는 항상 협력자를 찾고 있어요! 4 네, 이것이 바로 우리가 Furscience라고 불리는 진짜 이유입니다.

2장.

페리 101: 페리 팬덤의 (간략한) 역사 조 스트라이크.

"페리"는 새로운 단어입니다. 또한 매우, 매우 오래된 단어입니다. "페리는 새로운 단어입니다"라고 말할 때 저는 일반적으로 "페리 팬덤"이라고 알려진 것을 말합니다. 의인화된 동물 캐릭터를 좋아하는 사람들의 끊임없이 확장되는 이 커뮤니티는 20세기 말부터 존재해 왔습니다.

하지만 페리족의 인간과 비인간 동물 세계를 넘나드는 상상의 존재에 대한 열정은 훨씬 거슬러 올라갑니다. 사실, 그것은 문명 자체보다 오래되었습니다! 예를 들어, 약 40,000년 전 익명의 빙하기 조각가가 매머드 상아로 조각한 사자인간 또는 뱀뱀뱀을 살펴보세요. 이 12와 1/4인치 높이의 조각품은 본질적으로 인간의 몸에 사자 머리를 가진 직립 인물을 묘사하고 있으며, 아마도 역사상 최초의 예술 작품일 것입니다. 이에 비해 십 대인 마법사로 알려진 동굴 벽화는 불과 140세기 전으로 거슬러 올라갑니다. 프랑스 시골 아래에서 발견된 마법사는 그의 형인 사자인간처럼 테리안스로프입니다.

인간과 짐승의 조합. 인간의 다리에 서서, 부드럽게 휘어진 꼬리가 인간의 엉덩이를 장식합니다. 그의 상완은 몸통에 단단히 밀착되어 있고, 그의 팔뚝은 똑바로 뻗어 있습니다.

말로 끝납니다. 그의 머리에는 뿔, 술이 달린 동물 귀, 그리고 어깨 너머로 둥글게 바라보는 한 쌍의 인간의 눈이 있습니다. 마치 놀란 듯합니다. 사자 인간과 마법사가 반 인간, 반 동물 신을 표현하기 위해 의도된 것인지, 아니면 인간과 동물 세계 모두에 사는 존재인 샤먼이나 변신자를 표현한 것인지 물을 수 있습니다. 더 명확한 그림은 이집트의 잘 알려진 의인화된 신, 즉 죽은 영혼이 내세에 들어갈 자격이 있는지 판단하는 자칼 머리의 신인 아누비스에서 나타납니다. 그의 동료 신으로는 매 머리의 호루스, 악어 강의 신인 소베크, 고양이 여신 바스테트, 그리고 다른 많은 동물들이 있습니다. 그리스 신화에도 마찬가지로 반 염소 사티로스, 인간/말 켄타우로스, 황소 머리의 미노타우로스가 가득합니다. 인도에서는 원숭이신 하누만과 자비로운 코끼리 머리를 한 신 가네샤가 존경을 받는 반면, 중국의 전설 속의 인간형 존재로는 악명 높은 사기꾼인 원숭이왕 손오공이 있습니다.

일본의 여우에는 모양을 바꾸고 종종 인간으로 가장하는 키츠네 여우와 타누키 너구리가 포함됩니다. 전 세계의 토착 문화에서 우리는 특정 동물을 기리는 의식과 의례의 수많은 예를 찾을 수 있습니다. 초자연적인 능력을 가진 동물이나 그들의 후손인 동물입니다. 아메리카 원주민은 들소 가죽을 입고 성공적인 사냥을 바라며 버팔로 댄스를 추었습니다.

독수리 깃털을 달고 구름 너머까지 영역을 확장한 신성한 동물을 기리며 춤을 추었습니다. 태평양 북서부 누트카 부족의 샤먼들은 성인 특권을 부여하는 의식에서 어린이를 "납치"하기 위해 곰 가죽과 곰 가면을 입었습니다. 중미와 아프리카 부족은 종교 의식에서부터

전쟁 중 적에 대한 위협. 이는 우리 조상이 비인간 동물 세계와 맺었던 친밀하고 직접적이며 심지어 영적인 연결 중 일부를 잃은 현대 사회와는 극명한 대조를 이룹니다. 그 세계와의 관계는 매개되고 변질되었습니다. 우리와 동물원과 자연 보호 구역에서 우리가 쳐다보는 짐승은 우리와 우리 사이에 우리와 분리되어 있습니다. 영화와 TV 다큐멘터리는 동물의 삶을 우리가 거실과 영화관의 편안함 속에서 안전하게 볼 수 있는 이야기로 바꿔 놓습니다. 우리가 생계를 위해 의지하는 동물은 공장식 농장에서 사육되고 도살됩니다.

우리의 섬뜩한 눈에서. 우리 중 많은 사람들에게 동물과의 원초적인 연결에 가장 가까이 다가가는 것은 우리가 가끔 집을 공유하기로 선택하는 개, 고양이, 그리고 잡다한 동물들과 같은 우리의 반려 동물을 통해 나타납니다. 동물은 항상 인간의 삶에서 중심적인 역할을 했지만, 그 역할의 본질은 시간이 지남에 따라 바뀌었습니다. 예전에는 동물이 인간의 영적, 문화적 삶에 없어서는 안 될 존재였고, 그들의 의미 체계의 기초가 되었습니다. 오늘날 동물은 단순한 상품이나 상징으로 전락했습니다. 스포츠 팀 마스코트, 기업 로고, 광고 1, 그리고 가장 현재 관련성이 있는 것은 토요일 아침 시리얼 한 그릇을 먹으며 어린 시절에 웃던 만화 캐릭터입니다. 이러한 만화 동물의 뿌리는 현대보다 앞서 있습니다.

애니메이션과 텔레비전. 이슥(또는 현재 작품이 있는 다양한 고대 작가)

1 2009년부터 2020년까지 사실적인 CGI 애니메이션 햄스터가 기아를 홍보했습니다.

일련의 유머러스한 TV 광고에 나오는 Soul. 기아 임원은 캠페인을 발표하기 위해 전신 햄스터 슈트를 입고 온 광고팀을 기억합니다. 2007년 프랑스 청량음료 Orangina는 CGI 애니메이션과 매우 매력적인 의인화된 동물을 중심으로 광고 캠페인을 시작했습니다. 많은 광고가 성인적이고 심지어 에로틱한 뉘앙스를 가지고 있었습니다.

(그의 공로로 인정됨) 동물에게 인간의 지혜와 언어를 제공하여 우리 인간의 약점과 실패에 빛을 비추는 도덕적 이야기를 들려주는 수단으로 삼았습니다(예를 들어, "신맛 나는 포도"라는 표현은 여우가 손이 닿지 않는 포도는 신맛이 나고 그것을 얻기 위해 노력할 가치가 없다고 결정한 우화에서 유래했습니다.) 문학 전반에 걸쳐 다른 예를 찾을 수 있는데, 예를 들어 14세기 대학 영문학 과정의 주요 내용이었던 캔터베리 이야기와 교활한 여우에게 속은 허영심 많은 수탉에 대한 이야기인 "수녀의 사제 이야기"는 디즈니 애니메이션으로 등장해도 어색하지 않을 것입니다. 2 시간이 지나면서 요정

이야기는 "재미있는 동물" 만화책으로 자리를 옮겼고, 잘 알려진 A리스트 루니 툰과 디즈니 슈퍼스타, 그리고 훨씬 더 두드러지게는 바니 루스터, 폭시 패건, 디지 독과 같은 오래전에 잊혀진 캐릭터가 등장했습니다. 이 캐릭터들은 (온라인에서 추적하면) 오늘날에도 어색하지 않은 어리석고 화려한 이야기 속에서 뛰어다녔습니다. 그들은 영향력 있는 공상 과학 작가이자 초기 페리 팬덤에 큰 기여를 한 켄 플레처를 포함하여 팬으로 성장한 많은 팬들에게 존경을 받았습니다.

"저희 부모님은 제가 유치원에 가기 전에 Little Golden Books 같은 것을 사서 읽어주셨어요. Bugs Bunny, Uncle Scrooge 같은 재미있는 동물 만화책도 있었고, Andy Panda 같은 2차 만화책도 있었어요. 제가 5, 6살 때, 부모님은 저에게 Walt Disney's Comics and Stories 구독권을 주셨어요.

저는 유치원에 가기 전에 독서를 시작했습니다. 저는 Andy Panda 만화에서 첫 단어를 알아봤습니다. '뽀'는 패널을 가득 채우는 매우 독특하고 큰 폭발이었습니다. 그 아이디어가 제 뇌에 떠오르자 저는 음성학으로 읽는 법을 꽤 빨리 배울 수 있었습니다." 플레처와 함께 일했고 비슷하게 연기한 리드 윌러

초기 페리 팬덤에서 영향력 있는 역할을 한 사람은 비슷한 이야기를 했습니다. "부모님은 저에게 만화책을 읽어주셨고, Treasure Island와 Tom Sawyer를 좋아하셨고, 제가 흥미로운 것 같은 만화책을 좋아하셨어요. 제가 만화책에 반응하고 스토리와 아트의 상호작용에 매료된 듯해서 계속 만화책을 읽어주셨어요. 부모님의 판단이 옳았죠. 부모님의 의도는 스스로를 창의적인 천재로 키우는 것이었습니다. 부모님은 계속해서 만화책을 읽어주셨습니다.

"저는 그들에게 책을 읽어주고, 제 만화를 그릴 때까지 끊임없이 저를 좋아했습니다. 제가 기억하는 한, 저는 자라서 만화가가 되고 싶었습니다." 켄과 리드의 길은 미니애폴리스의 지역 공상과학 장면에서 교차했습니다. 켄은 "저는 그를 한 달에 한 번 이상 보곤 했습니다."라고 회상합니다. "사람들의 아파트에서 놀고 있었습니다. 그는 실제로는 그저 다른 사람처럼 보였지만, 우리 둘 다.

2 스튜디오는 수년간 이 스토리를 장편 영화로 각색하려고 시도했지만 결국 포기했습니다.

프로젝트 대신, 영화의 콘셉트 아트는 매력적인 어린이 그림책인 샤틀리클리어와 여우의 삽화가 되었습니다.

다른 사람을 신뢰할 때까지 '눈썹을 깜빡이는' 페르소나를 숨겨 두었습니다.

"저는 감명을 받았습니다. 그는 저만큼이나 이상하거나 더 이상한 만화 아이디어를 가지고 있었습니다. 그는 저보다 그림을 그리는 데 더 자연스러운 능력을 가지고 있는 듯했습니다. 우리는 일반적으로 어떤 면에서든 확실히 호환되었습니다.

관심사는 다음과 같았습니다. 그리고 우리가 발견한 것 중 하나는 우리 둘 다 동물 만화를 좋아하고 그림 그리는 것을 즐겼다는 것입니다. 그들도 마찬가지였습니다." 켄과 리드는 서로의 작품을 높이 평가하고 웃긴 동물 만화, 고전적인 루니 툰, 플라이셔 애니메이션, 로버트 크럼과 본 보드 에와 같은 언더그라운드 만화가에 대한 애정을 공유하는 영혼의 동반자임을 깨달았습니다. 리드는 "곧" 회상합니다. "켄과 저는 전 세계의 공상과학 팬진에 유머러스한 예술 작품을 정기적으로 기고했습니다." 켄과 리드는 웃긴 동물에 전념하는 그들만의 출판물을 기획하기 시작했습니다. 팬진이 아니라 APA(아마추어 언론 협회)로, 기고자만 받을 수 있는 출판물이었습니다.

"우리는 재미있는 동물 만화에 전념했습니다." 리드가 설명합니다. "왜냐하면 그것이 우리 사이의 주요 유대감이었기 때문입니다. 우리 둘 다 재미있는 동물과 유머러스한 만화가 1970년대 만화의 새로운 '진지함' 때문에 끔찍한 죽음을 맞이한 것이 슬펐습니다. 프랭크 밀러의 '다크 나이트' 배트맨과 같은 만화는 멸종 위기에 처한 종이라고 느꼈습니다. 우리는 검과 마법이나 다크 판타지에는 관심이 없었습니다. 우리는

Monty Python's Flying Circus, Firesign Theater, 3, 언더그라운드 만화에서 이빨을 갈고 있습니다. 무정부주의적 유머."

"우리는 우리가 혼자가 아니라는 것을 어느 정도 알고 있었습니다." 켄은 회상합니다. "1930년대와 40년대의 재미있는 동물 트로프를 재구성하고 재사용하는 데 같은 관심을 가진 사람들이 우리처럼 고립되어 있다고 느꼈습니다."

Ken과 Reed는 계획된 APA를 홍보하는 1페이지 전단지과 샘플 "issue zero"를 만들었습니다. 그들은 지역 만화 대회에서 사본을 배포하고 Ken의 연락처 목록을 활용했으며("저는 1968년부터 적극적인 팬이었습니다. 그 당시 저는 8년 분의 주소를 모았습니다") 팬진과 APA에서 재미있는 동물을 그리는 아티스트(그리고 그들이 재미있는 동물이라고 추측한 다른 아티스트)에게 연락했습니다.

친절합니다.) "만약 그들이 공상과학 외계인을 재밌는 동물 스타일로 만든다면, 그들은 아마 동정할 겁니다. 그들에게 이슈를 보내서 그들이 반응하는지 봅시다."

3 파이어사인 극장은 LA의 4명의 젊은 코미디언으로 구성된 극단으로,

1940년대 라디오 드라마 스타일의 초현실적 반문화적이고 매우 재미있는 LP 코미디 레코드 시리즈입니다.

이 두 사람의 공동 작업으로 만들어진 샘플 이슈의 표지는 1950년대 MAD 잡지에서 당시 Today 쇼를 패러디한 마지막 패널에서 영감을 받았습니다. 4 표지에는 침팬지가 그려져 있지만, 침팬지는 MAD 패러디의 패러디였습니다. 스타트렉 튜닉을 입은 침팬지는 스팍 씨의 갈라진 손가락 벌컨식 경례를 따라했습니다. 또한 MAD 침팬지의 대화 중 한 단어인 "Vootie"를 APA 제목인 Vootie로 채택했습니다. 부제는 "The APA of Funny Animal Fandom"이었고, 스팍 침팬지는 잠재적인 독자들에게 "인간은 허용되지 않습니다!!"라고 경고했습니다. 그들은 자신의 출판물에 허를 내두르는 정치적 우위를 부여하여 "Funny Animal Liberation Front의 공식 기관지"라고 선언했습니다. Ken과 Reed가 바랐던 대로, 제로호는 재밌는 동물 팬 아티스트들의 건강한 명단을 끌어모았습니다. Vootie는 일련의 편집자들의 감독을 받으며 1976년부터 1983년까지 37개의 호를 발행했습니다. 그 37개의 호는 결국 펄리 팬덤으로 진화할 것의 첫 번째 자극이었습니다. Vootie의 재에서 새롭고 더 크고 더 나은 APA가 탄생했습니다. 그 출판물이 만화책 침팬지가 말한 터무니없는 단어를 제목으로 차용한 것처럼, 새로운 APA는 Pogo 만화 스트립의 담배를 씹는 도마뱀인 Albert Alligator가 종종 큰 소리로 외치는 가짜 욕설을 따서 Rowrbrazzle이라는 이름을 지었습니다. 아마추어 아티스트, 작가, 열광자들이 그 어느 때보다 이 출판물을 통해 네트워크를 형성합니다.

재미있는 동물 중심의 출판물로 시작한 Rowrbrazzle은 점차 펄리 테마로 진화했고, 다양한 전 Vootie 기고자, 유명 인류 팬, 로스앤젤레스에 본사가 있어 Jerry Beck(Cartoon Network 자문 위원회 창립 멤버)과 Chris Sanders(Lilo and Stitch 감독)와 같은 애니메이션 전문가를 끌어들이었습니다. Vootie와 마찬가지로 배포가 기고자에게만 국한되었지만, 이 출판물은 곧 펄리 팬덤에서 전설적인 지위를 차지했습니다. 간단히 말해서, 'brazzle'에 있었다면, 당신은 성공했습니다. 당신은 예술의 신이었습니다. 5 그렇지 않았다면, 당신은 아니었습니다.

4. 1953년부터 1957년까지 J. 프레드 머그스라는 침팬지가 오늘의 카메라에 포착되었습니다.

마스코트. 진행자 데이브 가로웨이와 침팬지 사이에는 아무런 애정도 없었다고 합니다. Mad 패러디는 "J. Fred Gluggs"가 "Dave Garrowunway"를 대신하여 쇼의 진행자가 되고, 손바닥을 공중에 들고 "평화"라는 종결 표현을 차용하면서 끝납니다. 5 Rowrbrazzle에 곧 합류하기를 간절히 바라는 아티스트 대기 목록(저를 포함).

축적되었습니다. 저는 마침내 1990년에 회원이 50명에서 60명으로 늘어났을 때 받아들여졌습니다. 저는 제 자신을 "예술의 신"이라고 생각한 적이 없습니다. 그저 필멸자이자, 반쯤 괜찮은 만화가일 뿐이며, 훨씬 더 재능 있는 예술가들의 작품과 함께 자신의 낙서가 인쇄된 것을 볼 수 있을 만큼 운이 좋았을 뿐입니다.

실제로 있었던 일을 보고 싶어했습니다. 사실, 다른 모피가 자신의 사본 페이지를 복사하도록 내버려 두는 회원들은 갑자기 많은 친구를 얻었습니다. Vootie와 그 후속인 Rowrbrazzle이 기초를 놓았다면 펄리 팬덤을 위해 1층 공사는 1980년 세계 SF 컨벤션에서 시작되었습니다. 보스턴에서, 웃긴 동물 팬들이 컨벤션 아트 쇼에서 Erma Felna라는 이름의 공상과학 캐릭터 초상화를 발견했을 때. 팬들은 우주 테마 애니메이션에서 하이테크, 하드웨어 중심 환경을 본 적이 있을 수 있지만, 그들이 본 적이 없는 것은 인간형 고양이와 사는 이런 종류의 환경이었습니다. 컨벤션에 참석한 Vootie 기여자와 기타 애니메이션 팬들은 이 그림과 그 제작자 Steve Gallacci에게 끌렸습니다. 그들은 곧 그 작품이

일회성: 스티브는 인간형 심우주 서사시를 위해 다른 여러 그림과 스케치와 노트로 가득 찬 서류 가방을 샀는데, 그는 수년간 낙서를 해왔습니다. "어떤 이유에서든,"

스티브는 나중에 3인칭으로 "그가 알려지지 않은 사람으로서 그 모든 자료를 손에 들고 그들 사이에 웅크리고 있는 것은 일종의 '맴소사'였다"고 썼다. 스티브는 군중을 호텔 방으로 초대하여 그가 가져온 예술품을 살펴보고 인류학에 대한 공통의 관심사에 대해 이야기를 나누었다. 이는 "갈라치 그룹"으로 알려지게 될 그룹의 첫 모임이었다. 그 후 몇 년 동안, 그들이 컨벤션에 모일 때 마다 갈라치 그룹이 자발적으로 형성되었다. 참석한 사람 대부분은 자신의 동물 작품으로 가득 찬 스케치북을 가져온 예술가들이었다. 그들은 에르마에 대해 이야기하고, 스케치를 교환하고, 좋아하는 공상과학 영화와 만화 캐릭터에 대한 의견을 공유했다. 그들은 인간형 서사시에 대한 각자의 아이디어를 저녁 늦게까지 논의했고, 스티브는 아침에 컨벤션 축제가 재개되기 전에 휴식을 취하기 위해 스케치북을 던져야 했다.

Rowrbrazzle이 1984년에 시작되었을 때, Steve 주변에 모인 아티스트들과 Steve 자신은 새로운 APA를 위한 즉각적인 인재 풀이었습니다. Rowrbrazzle 덕분에 그들은 서로 소통하기 위해 다음 컨벤션까지 기다릴 필요가 없었습니다. 그들은 3개월마다 APA를 통해 모든 사람과 한꺼번에 생각과 의견을 공유할 수 있었습니다. 같은 해, Steve는 새로 출판한 앤솔로지 만화 Albedo Anthropomorphics를 통해 Erma를 전 세계와 공유했습니다. Rowrbrazzle과 마찬가지로 Erma 팬들은 그녀의 모험을 따라잡기 위해 다음 컨벤션까지 기다릴 필요가 없었습니다. Rowrbrazzle과 함께 Gallacci Groups는 점차 끝났지만, 그들의 창의적 에너지와 그들이 시작한 추진력은 계속해서 추진력을 얻었습니다.

캘리포니아 가든 그로브의 트래스크 애비뉴 바로 옆에는 거리에 늘어선 다른 대형 랜치 하우스와 거의 비슷하게 보이는 대형 랜치 하우스가 있습니다. 하지만 한 가지 차이점이 있습니다. 앞 잔디밭 한가운데에 키가 10피트 이상 되는 거대한 나무 그루터기가 서 있습니다. 나무 그루터기에 부착된 간판에는 족제비 같은 동물이 높은 걸음걸이로 Michigan J. Frog 포즈를 취하고 있으며, 실크 헛과 다이아몬드 팁이 달린 지팡이를 들고 있고, 머리에서 촉수가 한 쌍 돌아나 있습니다. 그는 위와 아래에 "PRANCING SKILTAIRE"라는 단어로 둘러싸여 있습니다.

"스킬테어는 지구의 족제비와 다른 족제비와 동물을 기반으로 제가 만든 외계종입니다. 반이족보행이며, 자연적인 전기 생성 '배터리', 정전기 거리 감지, 일종의 원격 공감 능력이 있습니다. 저는 1969년 고등학생 때, 공상과학에 나오는 모든 외계인이 인간과 약간만 다른 데 질려서 만들었습니다. 그런데 우연히 족제비를 정말 좋아하게 되었죠." 말하는 사람은 마크 멀리노로, 그의 파트너인 로드 오라일리와 함께 30년 이상 살았던 The Prancing Skiltaire라는 집을 소유하고 있습니다. 언젠가는 나무 그루터기에 "Furry Fandom의 창시자, 마크 멀리노와 로드 오라일리의 집"이라는 새겨진 황동 명판이 붙을 수도 있습니다. 이것은 약간 과장된 표현일 수 있습니다. Furry는 다음에서 유래합니다.

만화 동물, 애니메이션, 공상과학 콘텐츠가 만나는 곳이었고, Mark와 Rod가 그 자리에 있었습니다.

이 모든 것의 중심에 있었고, 최종적으로 결과를 명명한 사람이었습니다.

로드 오라일리는 "제가 마크를 만났을 때 저는 고등학교 3학년이었습니다."라고 회상합니다.

"우리 공상과학 동아리는 공상과학 대회에 견학을 갔습니다. 저는 대회는 의상에 관한 것이라고 생각했습니다. 제가 가본 대회 중 미술 전시회가 있는 곳은 처음이었습니다. 저는 마크의 스키타어 작품을 쇼에서 본 때부터 이미 족제비 광신자였습니다. 그를 만났을 때, 왜 그의 수달이 더듬이를 가지고 있는지 물었습니다. 그는 저에게 더듬이에 대해 설명하기 시작했고, 그가 대회에서 비디오 룸을 운영한다고 말했을 때, 저는 그에게 킴바 6 에피소드가 있는지 물었습니다."

Mark는 실제로 Kimba 에피소드를 손에 넣었습니다. 그러자 Rod는 The Amazing 3에도 같은 것이 적용되는지 물었습니다. The Amazing 3는 널리 배포된 흰 사자 새끼에 대한 쇼보다 훨씬 덜 알려진 시리즈입니다. Mark는 "제가 몇 개 가지고 있는 것 같아요."라고 대답했습니다.

표현대로, 그것은 아름다운 우정의 시작이었고, 결국 마크와 롬이 파리의 최고의 파워 커플이 되면서 더욱 아름다운 파트너십으로 이어졌습니다.

6. 김바 더 화이트 라이언은 1950년대의 만화를 원작으로 한 애니메이션 시리즈입니다.

일부에서는 두 작품의 유사성으로 인해 이것이 디즈니의 라이온 킹의 영감이 되었을 것이라고 주장하기도 합니다.

마크는 로스앤젤레스 SF 협회의 클럽하우스에서 자신의 방대한 컬렉션에서 매달 만화를 상영했습니다. 퍼리 책과 애니메이션 영화의 리뷰어이자 퍼리 단편 소설 모음집 편집자, 애니메이션 역사가인 Rowrbrazzle의 편집자 프레드 패튼은 정기적으로 참석했습니다. 패튼은 팬적인 모든 것에 대한 감상과 참여를 수십 년 전으로 거슬러 올라가는데, 1962년 월드콘에서 골든 에이지 플래시를 코스프레했을 때부터였습니다(그의 의상은 제이 개릭의 부츠와 1차 세계 대전 헬멧을 장식하는 날개까지 완벽했습니다). 프레드는 자신을 "가장 재밌는 동물 팬"이라고 묘사했으며, 4살 때 신문 만화 스트립과 월트 디즈니에서 글을 읽는 법을 배웠습니다.

디즈니의 만화와 스토리. 프레드, 마크, 그리고 다른 사람들은 상영을 애니메이션 팬 클럽으로 조직했습니다. 1977년 5월 21일 토요일, 오리지널 스타워즈 영화가 개봉되기 4일 전에 만화/판타지 기구인 C/FO의 첫 공식 회의가 열렸는데, 이 회의의 프로그램은 전적으로 김바와 거대 로봇 TV 에피소드로 구성되었습니다. 이는 또 다른 애니메이션 전문 분야였습니다. C/FO 상영은 또한 웃긴 동물 팬을 끌어들였는데, 김바, The Amazing 3의 보니 버니, Fables of the Green Forest의 조니 우드척과 같은 의인화된 캐릭터가 출연하는 애니메이션 시리즈를 위해서였습니다.

참석자 중 다수는 이전에 서로 만난 적이 없었습니다. C/FO 상영은 그들이 인간형 캐릭터를 좋아하는 다른 애니메이션 팬들과 네트워크를 구축할 수 있는 첫 기회였습니다. 이들은 퍼리 팬덤의 초기 멤버가 될 운명이었습니다. 1985년 "웨스터콘"에서 마크와 그의 파트너인 로드 오라일리는 웃긴 동물 방 파티를 열 때가 되었다고 결정했습니다. 그들은 이벤트에 대한 이름과 이를 홍보하는 전단지에 넣을 무언가가 필요했습니다. 그들이 모임을 "프랜싱

Mark와 Rod의 Garden Grove 거주지를 기념하는 "Skiltaire" 파티. 이벤트 자체는 상당히 단순한 행사였으며 Mark는 재미있는 동물 팬이 가장 좋아하는 Animalympics를 포함하여 방대한 만화 컬렉션에서 비디오를 상영했습니다. 새로운 얼굴이 단골 손님에 합류했습니다. 그들은 자신의 인류를 그리거나 상상했지만 전에 어울릴 군중이 없었던 사람들입니다. 그들은 서로의 스케치북을 훑어보고 현재 화면에 나오는 Looney Tunes 에피소드를 가끔씩 쳐다보면서 모든 인간형에 대한 의견을 교환했습니다. 이벤트의 성공을 바탕으로 Mark와 Rod는 그 후 몇 달 동안 다른 컨벤션에서 재미있는 동물을 주제로 한 파티를 열었습니다. 그들은 더 많은 팬을 모았고, 그들 중 거의 아무도 인간형 동물에 대한 뚜렷한 관심을 공유하는 다른 사람을 찾을 것이라고 예상하지 못했습니다.

다음 Westercon이 시작되자 Mark와 Rod는 파티 이름을 바꾸기로 했습니다. 그들은 1986년 파티를 공식적으로 "퍼리 파티"라고 부르기로 했습니다.

그들은 몇 가지 이유로 "웃긴 동물" 대신 "털이 많은"이라는 용어를 사용하기로 했습니다. 가장 분명한 이유는 모든 만화가 "웃긴" 것은 아니었기 때문입니다. Erma Felna의 경우가 대표적인 예입니다. "숨털 같은"과 "털이 많은"을 포함한 다른 형용사도 떠올랐습니다. Mark는 형용사 furry를 "Dr. Pepper"(소프트 드링크와는 무관)로 알려진 전 Skiltaire 거주자이자 스스로를 털 없는 사람이라고 선언한 사람에게 공로를 돌립니다. 7 Mark와 친구들은 Westercon과 그 이후의 컨벤션에 털 파티를 홍보하는 매력적인 인간형 캐릭터가 등장하는 전단지를 뿌렸습니다. 참석한 팬들은 자신과 인간형 캐릭터를 "퍼리"라고 부르기 시작했고, 그들의 공통 관심사는 "퍼리 팬덤"으로 불렸습니다. 그 시점부터 이 형용사는 명사에 지을 수 없이 굳어졌습니다. Rod O'Riley가 몇 년 후 말했듯이, "우리는 퍼리 팬덤을 시작한 것이 아니라, 그저 스스로에게 소개했을 뿐입니다." 최초의 퍼리 파티는 성공적이었고 전통이 탄생했습니다. 퍼리 파티(및 이를 홍보하는 그림 전단지)는 과학계에서 주류 전통이 되었습니다.

소설 컨벤션. 이 모피 룸 파티에 참석하는 사람들이 늘어나는 데 고무된 Mark, Rod, 그리고 몇몇 다른 사람들은 1989년 1월 캘리포니아 코스타메사에서 스키타이어에서 멀지 않은 곳에서 개최되는 "ConFurence"라는 퍼리 전용 컨벤션을 조직했습니다. 공식 명칭은 "ConFurence Zero"였습니다.

그것은 그들이 1년 후에 열릴 것을 바랐던 실제 ConFurence를 위한 시범 경기였을 뿐 실제 컨벤션이었습니다. 북미 전역에서 온 65개의 모피(그리고 호주에서 온 1개)가 대부분 휴식을 취하기 위해 나타났습니다.

코스타 메사 홀리데이 인 로비 주변. 프로그램 책자(사실은 팸플릿에 가깝습니다)에는 마크("어떤 사람들은 퍼리를 '소원 성취' 또는 우리가 자신을 숨기기 위해 쓰는 가면이라고 비판합니다. 제 경험상 그 반대가 사실이라고 생각합니다. 여러분의 퍼리는 일상 생활에서 가면을 쓰는 얼굴입니다")와 로드("우리는 새로운 팬덤이 아닙니다).

"우리는 오래되고 매우 기본적인 팬덤으로, 대중 앞에서 자랑스럽게 자신의 이름을 외칠 차례를 기다리고 있었습니다." 다른 사람들은 다양한 것을 기여했습니다.

7. 호주산 모피와 미국산 모피가 있는 친구 한 명이 저에게 각각 이렇게 말했습니다.

다른 사람들은 1983년 팬진에서 처음으로 "furry"를 사용했습니다. 30년 이상 지난 지금은 누가 먼저 말했는지는 덜 중요해 보입니다. 아마도 Dr. Pepper가 그 형용사를 생각해 낼 때 그 특정 팬진을 읽었거나, 아니면 그저 furry 마인드가 비슷한 생각을 했을 뿐일 수도 있습니다.

퍼리 아트 팸플릿과 "자신만의 꼬리 만들기"에 대한 튜토리얼까지. 65명의 퍼리들에게는 유혹이 참을 수 없었습니다. 주말 내내 지속되는 퍼리 파티보다 더 좋은 게 있을까요?

그들은 1년 후인 1990년에 첫 번째 "공식" ConFurence에 130마리의 모피가 모였을 때 답을 얻었습니다. 해마다 소문이 퍼지면서 그 수는 계속 증가했습니다. 1991년 ConFurence 2에는 250마리, ConFurence 3에는 400마리가 넘었습니다. 1998년 ConFurence 9에는 1,250마리의 모피가 모였습니다. 10년 동안 1800% 이상 증가한 것입니다. 퍼리 팬덤이 도래했고, 사라지지 않았습니다.

...

대부분의 사람들(대부분의 퍼 포함)은 오늘날 퍼슈트가 퍼리 팬덤의 가장 상징적이고 알아볼 수 있는 측면으로 주목받고 있음에도 불구하고 퍼리는 만화가와 웃긴 동물, 애니메이션, 애니메이션 팬에 의해 시작되었다는 사실을 깨닫지 못합니다. 퍼슈트는 팬덤이 확고히 자리 잡은 후에 등장했습니다. 8 사실, 퍼슈터를 컨벤션에 점점 더 많이 등장시키기 시작했을 때 만화가들에게는 약간 놀라운 일이었습니다. 어떤 사람들은 그들을 "우리" 예술 중심 팬덤을 침략하는 침입자로 보았습니다. 돌아보면, 퍼슈트가 인기 있는 인류 자기 표현의 형태가 되었다는 것은 놀라운 일이 아니었습니다. 결국 의상 콘테스트와 가면 무도회는 공상 과학, 만화,

애니메이션 컨벤션은 창립 이래로 지속되어 왔으며 LARP(실사 롤플레잉)와 두드러지게 겹칩니다.

그리고 르네상스 페어 커뮤니티. 만약 어떤 것이든, 적어도 몇몇 의인화된 캐릭터 팬이 자신을 표현하는 데 관심이 없다는 것을 발견하는 것은 이상할 것입니다.

같은 방식입니다. 그러나 진자는 아마도 반대 방향으로 너무 멀리 흔들렸을 수 있으며, 많은 사람들(젊은 모피 포함)은 모피 슈트를 소유하고 입어야만 고려될 수 있다고 믿습니다.

퍼리. 확실히, 퍼슈트는 이제 퍼리 커뮤니티에서 확립되고 상당한 존재감을 가지고 있지만, 결코 싸지는 않습니다(자세한 내용은 8 장 참조).

Furry의 초창기에는 퍼슈트에 관심이 있는 사람들을 위해 퍼슈트를 제작할 수 있는 기술을 가진 퍼슈트 제작자가 소수 있었습니다. 오늘날에는 수백 명의 제작자가 있으며, 모든 종류의 사용자 정의 옵션을 제공합니다. 최고의.

8 누군가는 퍼슈트가 모든 것의 시작부터 존재했다고 주장할 수도 있습니다.

초점이 아니었습니다. ConFurence Zero에는 단 한 명의 퍼슈터가 있었습니다. 전문적인 디즈니랜드 마스코트 공연자였는데, 월트의 작품 중 하나가 아니라 무릎 높이의 가죽 부츠를 좋아하는 섹시한 우주 사슴인 "밤비오이드"로 나타났습니다!

이들 제조업체는 1년 이상 대기자 명단을 가지고 있으며 일부는 슬롯을 위해 경매를 개최합니다.

대기자 명단. 정장을 살 여유가 없거나 직접 하는 방식을 선호하는 사람들을 위해—

사용 가능한 튜토리얼, 온라인 리소스, 템플릿 및 도구가 셀 수 없이 많습니다. 이제 그 어느 때보다 쉽습니다.

초보 빌더가 연습과 커뮤니티에서 지식 공유를 통해 기술을 연마할 수 있도록 합니다. 사실, 많은 전문 메이커는 자신의 슈트를 만드는 것으로 시작했지만, 결국 스스로 고객을 받을 만큼 숙련되었습니다.

...

Midwest FurFest와 Anthrocon은 미국에서 가장 큰 두 개의 페리 컨벤션으로, 둘 다 원래 인류학을 주제로 한 프로그램인 "페리 트랙"을 주최했던 주류 공상과학 컨벤션에서 성장했습니다(또는 그 이상으로 성장했습니다). 1997년 "Albany Anthrocon"으로 태어난 Anthrocon은 페리 콘텐츠에만 집중하면서 점차 페리 참석자들을 Philcon에서 멀어지게 했습니다. 마찬가지로 Midwest FurFest는 시카고의 Duckon 컨벤션에서 페리 트랙으로 시작되었습니다. 9 이 두 컨벤션을 살펴보면 일반 대중이 페리 컨벤션에 대해 다양한 반응을 보이는 것을 알 수 있습니다.

미드웨스트 퍼페스트(약칭 MFF)는 앤트로콘보다 참석자가 많습니다(전 세계 여러 나라에서 직항편이 운항되는 시카고 오키와 공항과 가깝기 때문입니다).

그럼에도 불구하고 MFF의 존재는 인근 대도시에서는 거의 알려지지 않았다.

이와 대조적으로 Anthrocon은 매년 피츠버그 중심부의 다운타운 컨벤션 센터에서 개최됩니다.

2006년부터 1년 동안 페리는 전 세계 어느 도시에서도 받아들인 적이 없는 방식으로 도시에서 받아들여졌습니다. Anthrocon을 축하하는 현수막이 도시의 가로등에 걸려 있고, 지역 언론은 페리 컨벤션을 극찬합니다. 부모는 아이들을 시내로 데려와 퍼슈터와 함께 포즈를 취한 사진을 찍고, 이전에는 컨벤션 센터를 돌기만 했던 컨벤션의 퍼슈트 퍼레이드는 이제 건물 밖으로 나가 환상적인 동물들이 끝없이 행진하는 마법 같은 광경을 즐기 위해 몇 시간씩 기다리는 천 명이 넘는 피츠버그 시민들을 즐겁게 합니다. 2022년에 Anthrocon과 도시는 축제에 페리 블록 파티를 추가하여 사람들이 컨벤션 센터 앞 거리에서 퍼슈터들과 어울릴 수 있는 기회를 제공했습니다.

...

9 이름과 달리 Duckon은 오리와 아무런 관련이 없습니다.

그렇지 않으면.

이 장을 시작할 때, 우리는 인간형 동물에 대한 관심이 역사적 기록이 존재하는 한 인간의 조건의 상당히 보편적인 부분이었다는 점을 지적했습니다. 시간이 지남에 따라 인간은 점차 자연 세계와 거리를 두는 것처럼 보였고, 동물과의 연결 고리를 어느 정도 잃은 것처럼 보였습니다. 그러나 페리는 이러한 더 광범위한 추세에 대한 반론을 나타낼 수 있는데, 1970년대와 1980년대에 미국에서 시작되었지만 전 세계적인 현상이 되었습니다. 페리 컨벤션은 현재 멕시코, 캐나다, 영국, 프랑스, 독일, 헝가리, 벨기에, 오스트리아, 러시아, 네덜란드, 브라질, 아르헨티나, 호주, 일본, 중국, 한국을 포함한 전 세계에서 개최되고 있습니다. 몇몇 국가를 예로 들면, 페리 컨벤션이 있습니다. 페리 컨벤션의 글로벌한 매력은 인간과 우리가 사는 이 지구에 사는 사람들 사이의 경계를 모호하게 함으로써 우리 자신과 우리가 사는 세상을 이해하려는 원초적인 관심이 돌아오거나 적어도 친숙함을 지속하는 것을 나타낼 수 있습니다.

제3장.

퍼튜이티: 퍼사이언스 이야기 1.

캐슬린 거바시(Kathleen Gerbasi), 코트니 "누카(Nuka)" 플랜트,
샤론 로버츠, 스티븐 레이스, 엘리자베스 페인.

앨버트 반두라는 20세기 후반의 가장 영향력 있는 심리학자 중 한 명이었습니다. 그는 자신의 저서에서 우연과 우연한 만남이 인생에서 차지하는 역할에 대해 논의하면서 "특정 조건 하에서... 우연한 사건은 삶의 방향을 바꾸는 영향력의 별자리를 움직인다"고 말했습니다.

(Bandura, 1982, 1998, p. 95). 우연은 우리가 뒤돌아보면서야 알아차리는 것 중 하나이며, 이런 관점에서 우리는 우리의 털복숭이 연구팀인 Furscience가 어떻게 발전했는지, 그리고 우리가 여기까지 온 데 있어 "furtuity"가 어떤 역할을 했는지에 대해 되돌아 봅니다. Gerbasi 박사와 우리의 첫 번째 연구 사실, Furscience의 기원에 대한 진정한 공로는 BoB the DoG에게 돌려질 수 있습니다. BoB는 거대하고 사교성이 강한 골든 리트리버로, 만나는 모든 사람을 큰 미소와 따뜻한 꼬리로 맞이했습니다. BoB는 주로 우연을 통해 Gerbasi 박사의 가족이 되었습니다. 그는 그의 새끼들 중 마지막이었고, 그의 크기가 품종 기준을 위반했기 때문에 버림받았습니다. 2 BoB의 매력적인 성격 때문에 그와 Gerbasi 박사는

1990년대 내내 지역 요양원을 방문하도록 초대받아 BoB는 그를 만나고 싶어하는 모든 사람과 기쁨을 공유할 수 있었습니다. BoB는 궁극적으로 서부 뉴욕 요양원 올해의 자원봉사자로 선정되어 그의 봉사에 대한 인정을 받았습니다! 하지만 BoB가 모피 연구와 무슨 상관이 있는지 궁금할 수 있습니다. Gerbasi 박사는 평생 "개"를 좋아했고 동물을 사랑했지만 동물 보조 요법이나 이와 관련된 현상(현재는 동물 보조 개입으로 광범위하게 불림; Fine, 2010)에 대한 연구 개발은 따르지 않았습니다. 그러나 Gerbasi 박사는 BoB와 함께 간호사로 일하면서 비인간 동물과 교류하는 것의 건강상 이점에 대한 과학적 지식의 상태에 대해 호기심을 갖게 되었습니다.

1 이 장은 페니 L. 번스타인 박사의 기억에 바칩니다.

자원, 관심, 열정, 그리고 켄트 주립(스타크) 대학의 기관 검토 위원회가 없었다면 이 털복숭이 연구팀은 결코 시작되지 않았을 것입니다. 2 BoB는 그의 품종에 비해 엄청나게 큰 개였기 때문에 쉽게 알아볼 수 있었습니다. BoB.

지역 유명인이었고, Dr. Gerbasi는 그들이 산책을 하던 마을의 시장으로 선출되었을 수도 있다고 생각합니다. 그들의 공식 거주지가 마을 경계 내에 있었다면 말입니다! 3 고양이에 대한 비난은 아니지만, Dr. Gerbasi는 고양이에 매우 알레르기가 있습니다!

홈 방문자. 4 결국 그녀는 DePaul University를 통해 People-Animals-Nature(PAN)에서 제공하는 온라인 과정에 등록했습니다. 과정을 수강한 후, Gerbasi 박사는 더 광범위하게 인류동물학 분야에 관심을 갖게 되었습니다. 5 사회 심리학자로서 그녀는 이미 과학적 연구에 집중하고 있었습니다.

인간이 서로에 대해 어떻게 생각하고, 영향을 미치고, 관계를 맺는지에 대한 그녀의 평생의 관심을 감안할 때, 그녀가 인간동물학에 끌리는 것은 당연한 일이었습니다. 그녀는 인간과 비인간 동물 간의 관계가 인간 간의 관계와 많은 유사점을 공유할 수 있다고 상상하기 쉬웠습니다. 수많은 연구에서 그것이 사실임을 보여줍니다.

애착, 학대, 공감, 사회적 지원 등을 몇 가지 예로 들 수 있습니다(예: Angantry, 2011; Arluke et al., 1999; Carlisle-Frank & Frank, 2006; Greenebaum, 2004; Herzog, 2010; Julius et al., 2013; Topál et al., 1998). 인류동물학에 대한 관심이 커지면서 Gerbasi 박사는 1980년대부터 1990년대까지 HAS의 엄청난 성장에 대한 기록 연구를 주도했습니다(Gerbasi et al., 2002). 그녀는 그 기간 동안 HAS 논문의 수가 두 배 이상 늘어났고 27개의 다른 학문 분야에서 HAS에 대한 박사 학위 논문이 나왔다는 사실을 발견했습니다(예: 심리학, 사회학, 인류학, 지리학, 철학, 간호학, 농업). 그녀는 또한 HAS 연구는 당시 다소 위험한 사업이었다고 관찰했는데, 대부분의 HAS 논문이 명문 대학에서 나오지 않았기 때문이다. 다시 말해, 젊은 학자들이 "출판하지 않으면 망한다"는 곤경에 처한 명문 대학에서 새롭게 부상한 분야를 연구하는 것은 직장 생활을 망치는 일이 될 수 있다. 인류 동물학에 대한 그녀의 관심과 2002년 논문으로 인해, 켄 샤피로 박사는 게르바시 박사를 동물에 대한 윤리적 대우를 위한 심리학자(PsyETA)가 후원하는 온라인 HAS 토론 그룹의 사회자로 초대했는데, 이 그룹은 오늘날 동물과 사회 연구소(<http://www.animalsandsociety.org/main/>)로 알려져 있다. 게르바시 박사는 그룹 사회자로서 다른 회원들이 답변을 하지 않은 정보 요청에 응답했다. 바로 이런 맥락에서 박사가...

제르바시는 페리와의 첫 번째 우연한 만남을 가졌습니다.

4 그리고 그녀의 다른 개 가족인 댄과 스파키도 차례로 돌보았습니다.

BoB!5와 함께 인류동물학은 관계 또는 상호작용을 연구하는 것으로 정의됩니다.

인간과 다른 동물 중, 인간-동물 연구(HAS)라고도 합니다. 그리고 동물 자원 개입(AAI)에 대한 연구는 인류학의 일부이지만, 인류학은 훨씬 더 광범위한 분야입니다.

2000년대 초반 어느 날, HAS 온라인 그룹을 통해 펠리에 대해 아는 사람이 있는지 묻는 요청이 들어왔습니다. Gerbasi 박사는 누군가가 답할 때까지 하루나 이틀을 기다렸습니다. 아쉽게도 아무도 답하지 않았습니다. 항상 성실한 학자였던 Gerbasi 박사는 심리학 데이터베이스를 조사하여 펠리에 대한 심리학 논문이 있는지 확인했습니다. 그녀 자신은 전혀 몰랐지만 아무것도 찾을 수 없었습니다. 6 그녀는 PsycINFO 검색을 통해 얻은 성과 없이 펠리에 대한 정보를 보다 일반적으로 Google 검색했습니다. 가장 인기 있는 응답은 Vanity Fair(Gurley, 2001)에 실린 펠리에 대한 기사였습니다. Gerbasi 박사는 Vanity Fair를 읽는 데 익숙하지 않았지만,

기사에서 펠리에 대한 주장이 제기되었는데, 이는 매우 제한적인 관찰과 소수의 펠리에 대한 인터뷰에 근거한 것으로 보였습니다. 사회 심리학자이자 지금은 신진 인류 동물학자인 그녀는 펠리에 대한 연구가 그녀의 두 학문적 관심 분야를 궁극적으로 합친 것이라고 생각했습니다. 흥미로운 전망이었습니다! 당시 Gerbasi 박사는 뉴욕 주립 대학교 시스템의 일부인 Niagara County Community College에서 가르치고 있었습니다. 비교적 규모가 작고 교육에 중점을 둔 대학이었기 때문에 연구를 수행하는 것은 일반적으로 직무 설명에 포함되지 않았습니다. 따라서 그녀는 더 큰 학과의 "출판하거나 망한다"는 사고 방식에 얽매이지 않아 원하는 것을 자유롭게 연구할 수 있었습니다.

그녀의 교육과 부서의 책임에 영향을 미치지 않는 한. 운 좋게도, 박사.

Gerbasi는 또한 Vanity Fair에서 펠리에 대해 "배우고" 있을 때와 거의 같은 시기에 연구 방법 수업을 가르치고 있었습니다. 그녀의 학생들은 펠리에 대해 배우는 아이디어에 매료되었고 Vanity Fair 기사가 설명하는 내용을 설명할 수 있는 심사평가를 거친 저널 기사를 찾으려고 노력했습니다.

페티시에 대한 저널 기사를 상당히 많이 얻었음에도 불구하고, 7 그들은 이 기사들이 펠리나 펠리 팬덤에 대해 구체적으로 언급할 것이 거의 없다는 결론을 내렸습니다. 몇 년 후, 또 다른 우연한 만남, "서로에게 익숙하지 않은 사람들의 의도치 않은 만남"(Bandura, 1982, p. 748)에서 Gerbasi 박사를 만났습니다. 그녀가 사무실에 앉아 있을 때, Gerbasi 박사와 사무실을 같이 쓰던 인류학 교수의 학생인 Justin Higner가 우연히 그 자리에 없었던 인류학자를 찾아왔습니다.

저스틴은 큰 것을 가지고 있었습니다.

6 글썄요, 거의 아무것도 아니었어요.그녀는 "털이 있는 천장"에 대한 기사를 찾았어요.

Raupp(2002)는 임상 심리학에서 비인간 동물에 대한 다소 제한적인 언급을 설명합니다.

그러나 이것은 질문자가 묻고 있는 것이 아니라는 것을 확신했습니다. 7 Gerbasi 박사는 대학의 도서관 간 대출 전화를 두려워했습니다.

부서는 보통 "Dr. Gerbasi, 당신을 위한 또 다른 페티시 기사가 있습니다!"로 시작합니다.

그와 함께 미술 포트폴리오를 보여주고 Gerbasi 박사가 그의 작품을 보고 싶어하는지 물었습니다. 무례하게 대하고 싶지 않아서 그녀는 동의하고 살펴보았습니다. Gerbasi 박사는 그녀가 본 것에 거의 의자에서 떨어질 뻔했습니다! 그녀에게는 모피 예술처럼 보였습니다. 그녀는 Justin에게 그것이 그것인지 물었고, 그는 그렇다고 말하면서 자신이 모피라는 것을 확인했습니다. 둘 다 놀랐습니다. 그는 Gerbasi 박사가 모피 예술을 알아봤다는 사실에 놀랐고, 그녀는 마침내 그를 만났다는 사실에 놀랐습니다. 진짜 펠리! Gerbasi 박사는 Justin이 인간-동물 관계 심리학 과정을 수강하고 싶어할지도 모른다고 부드럽게 제안했고, 펠리에 대한 논문을 쓸 수 있도록 허락함으로써 거래를 달콤하게 만들었습니다. 그는 수락했고 2005년 가을에 과정을 수강했습니다. 그리고 약속대로 그는 펠리에 대한 논문을 쓸 수 있었습니다.

저스틴은 또한 Gerbasi 박사에게 대학에서 그를 페리 컨벤션에 보낼 것 같냐고 물었다. 대학에서 그를 페리 컨벤션에 보낼 것 같다고 생각하는 이유를 묻자, 그는 그저 가고 싶어서라고 대답했다. Gerbasi 박사는 대학에서 그를 페리 컨벤션에 보내지 않을 것이라고 확신했지만, 가장 가까운 페리 컨벤션이 어디인지 알아보는 생각을 하게 되었다. 또 다른 우연의 일치로, 그녀는 Anthrocon이 그녀의 대학에서 차로 4시간도 걸리지 않는 펜실베이니아주 피츠버그로 이전한다는 것을 알게 되었다. 물론 윤리 지침에 따르면 컨벤션에 그냥 나타나서 컨벤션 자체의 허가 없이 데이터를 수집할 수는 없다. Anthrocon의 의장은 페리 팬덤에서 Uncle Kage로 알려진 Samuel Conway 박사였다.

Conway 박사가 연구 과학자(화학자이지 심리학자는 아님)였고 과학적 방법과 데이터 수집의 중요성을 이해했기 때문에 다시 한번 우연이 찾아왔습니다. 그는 또한 미디어가 어떻게 작동하는지 분명히 이해했고 미디어가 자주 취하는 페리에 대한 더욱 과장된 접근 방식에 빗을 비추기 위해 페리에 대한 과학적 관점에 열려 있었습니다. Gerbasi 박사는 Conway 박사에게 데이터가 말하게 할 것이며 이것이 페리에 대한 최초의 심리학적 연구 중 하나가 될 것이며 8 마침내 심리학자들에게 알려줄 것이라고 설명했습니다.

8 여기서 우리는 이것이 최초의 경험적, 심리학적 연구 중 하나라는 점을 분명히 해야 합니다.

페리에 대한 연구였지만, 이는 처음은 아니었고, 이 시기에 일어난 페리에 대한 유일한 시도도 아니었습니다. 데이비드 러스트가 1998년에 실시한 페리 팬덤 조사를 언급하지 않는다면, 우리는 태만한 짓을 할 것입니다. 대학을 통해 수행되지 않았거나 심사평가를 거친 저널에 게재되지 않았지만, 페리들이 자신의 팬덤을 연구하려는 최초의 시도 중 하나를 나타내는 조사입니다. Gerbasi 박사의 첫 번째 Anthrocon 연구(Evans, 2008) 직후에 반복 연구가 이어졌고, Alex Osaki(2008)가 페리 팬덤에 대한 대규모 일반 조사를 실시했으며 Rossmassler와 Wen(2007)의 연구도 이어졌습니다. 페리 팬덤에 대한 학술 저술의 심층적인 편찬은 이 장의 초점이 아니지만, 그렇게 되었습니다.

페리에 대한 심사평가 논문을 작성하고, Vanity Fair와 같은 매체에 의존할 필요가 없습니다. Conway 박사는 연구팀이 Anthrocon에 참석하고 설문 조사 데이터를 수집하도록 허락했지만, 거의 모든 페리가 설문 조사를 완료하고 싶어하지 않을 것이라고 생각했습니다. 낙관주의자인 Gerbasi 박사는 누군가가 시도하지 않는 한 페리가 설문 조사에 응할지 알 방법이 없다고 생각했습니다! Conway 박사는 또한 일부 페리가 설문 조사를 완료하더라도 참가자가 대표 표본을 구성하는지 평가할 방법이 없다고 언급했습니다(자세한 내용은 4장 참조). Gerbasi 박사는 사회 심리학자로서 표본 추출 문제와 그것이 연구의 타당성에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 잘 알고 있다고 확신했고, Conway 박사는 그 말을 듣고 안도한 듯했습니다. 9 Gerbasi 박사는 가장 어려운 장애물을 넘었다고 확신했습니다. 어머, 그녀는 틀렸습니다. 또 다른 중요한 장애물은 기관 검토 위원회(IRB)로부터 연구를 수행하기 위한 윤리 승인을 받는 것이었습니다. 현대 사회 과학에서는 참가자의 복지를 보호하는 것이 필수적이며, 이를 위해서는 윤리 위원회의 검토가 필요합니다. 안타깝게도 Gerbasi 박사의 소규모 커뮤니티 칼리지에는 IRB가 없었습니다.

Gerbasi는 독립적이고 영리적인 IRB를 찾았고 그들이 검토에 대해 제시한 가격은 대략적인 범위 내에 있었습니다. 25,000달러—전혀 가능성의 영역을 벗어났습니다. 그런 다음 그녀는 생물학자/인간동물학자 친구인 페니 번스타인 박사에게 접근했습니다. 그는 인간/고양이 관계를 전문으로 했습니다. 다행히도 Bernstein 박사는 페리에 대한 연구에 협력하는 데 관심이 있었고, 오하이오 주 캔턴에 있는 그녀의 대학인 Kent State에는 IRB가 있었습니다. 두 번째 장애물은 극복되었습니다! 또 다른 어려움은 대학에서 차로 반나절 거리에 있음에도 불구하고 Gerbasi 박사는 2006년 Anthrocon이 열릴 때 피츠버그 근처에도 없을 것이라는 사실에서 비롯되었습니다. 그녀는 그 주말에 미국 반대편인 Stanford University에서 딸의 박사 학위 졸업식에 참석할 예정이었습니다. 따라서 Gerbasi 박사는 피츠버그까지 가서 Anthrocon에 참석하고,

Gerbasi 박사가 세운 연구. Niagara County Community College의 또 다른 심리학 교수인 Laura Scaletta 교수가 등장했습니다. 그녀는 그렇지 않았습니다.

모피 학자 yerf가 웹사이트에 정리한 내용입니다: <https://yerfology.wordpress.com/furry-in-academia/> 9
Conway 박사는 자신의 작업 분야에서는 대신 본자가 관련되었다고 언급했습니다.

사람들의 경우, 본자가 참여를 거부할까봐 걱정할 필요가 없습니다!

모험을 했지만 설문 조사를 설계하는 데 도움을 주었고 여러 학생 조수를 Anthrocon으로 데려갔습니다.

데이터를 수집하기 위해. 10 설문 조사 자체는 Gurley가 Vanity에서 주장한 내용을 테스트하기 위해 설계되었습니다.

공정한 기사이며, 페리와 다양한 심리적 변수 사이에 상관관계가 있는지 테스트하는 것도 목적입니다. Scaletta 박사는

페리들이 자신이 인간이 아니라고 정말로 믿는다면

인간이 되고 싶어하지 않았다면, 이는 성격 장애의 지표일 수 있습니다. 당시 Gerbasi 박사의 생각은 페리가 자신이 인간이라고 생각하지 않거나 인간이 아닌 존재가 되고 싶어한다면,

당시에 언급되었던 성 정체성 장애(GID)와 다소 유사합니다(American Psychiatric Association, 2000). 둘 다 신체에 대한 불편함을 느끼는 것으로 보였습니다. 11 따라서 설문 조사에는 성격 장애의 가능성에 대한 지표가 포함되었으며,

GID 측정, 그리고 Vanity Fair 기사에서 개발된 질문(예: 페리는 수염을 기르고, 안경을 쓰고, 게이 남성이고, 컴퓨터와 관련된 분야에서 일하고, 자신이 인간이라고 생각하지 않으며, 인간이 되고 싶어하지 않음) 이 첫 번째 연구(Gerbasi et al., 2008)

는 과학에 대한 가장 좋은 것 중 하나를 보여주었습니다. 놀라움으로 가득 차 있었습니다! 아마도 가장 큰 놀라움은 페리

가 우리 연구에 참여할 의향이 있다는 사실이었습니다. 200명 이상의 페리(그 해 Anthrocon 참석자의 10%)가

연구에 참여했습니다! 또 다른 큰 놀라움은 성격 장애 지표 측정과 관련하여 대학생에게 기인될 가능성이 훨씬 더 높다는 사실이었습니다.

페리에게 있었습니다. 마지막으로, 이 연구는 일부 페리들이—

특히 자신을 100% 인간이라고 생각하지 않고 0% 인간이 되기를 원하는 사람들,

자신의 신체에 대해 전적으로 편안함을 느끼지 못한다고 말할 가능성이 더 높았습니다. 12.

10 조수 중에는 물론, 인류학을 전공하는 털복숭이 학생 저스틴도 있었습니다.

2005년 가을! 11 우리는 Gerbasi 박사가 당시의 툴 안에서 일하고 있다는 것을 알고 있습니다. 우리가

20장에서 지적했듯이, 우리는 자신을 완전한 인간이 아니라고 생각하는 사람들을 병리학적으로 분류하지 않으며, 자신을 인간이라고 생각하지 않는 사람들은 페리가 아니라 테리안이나 다른 종족이라는 것을 이제 알고 있습니다.

게다가 GID와의 비교는 단지 형태이상증이나 자신의 신체에 대한 불편함을 느끼는 상태와 비교하기 위해 이루어졌을 뿐, 그들

이 동일한 메커니즘을 가지고 있거나 전혀 동일한 것이라고 암시하기 위해 이루어진 것이 아닙니다!12 물론, 이 연구에서

는 대부분의 페리가 이 범주에 속하지 않는다는 사실도 발견했습니다.

자신을 완전한 인간으로 여기고 인간이 아닌 존재가 되는 것을 선택하지 않을 것입니다!

다음 해에 Gerbasi 박사는 원래 페리 연구에 대한 포스터를 Society for Research in Identity Formation(SRIF;

Gerbasi, Paolone et al., 2007)에 제출했고 이 주제에 대한 패널 토론도 제안했습니다(Gerbasi, Harris, &

Jorgensen, 2007). 그녀는 Conway 박사에게 전문가로 참여해 달라고 요청했지만, 그는 예정된 날짜에 참석할 수 없었습니다.

대신, Conway 박사는 그녀를 컨퍼런스가 열리는 워싱턴 DC 지역에서 높은 평가를 받는 몇몇 페리와 연결해 주었습니다.

그녀는 SRIF에서 패널 토론에 참여했을 뿐만 아니라, Dr. Gerbasi에게 Anthrocon 13에 더 많은 사람들이 참여하도록 하는

방법에 대한 많은 좋은 조언을 아낌없이 해 주었고, 그녀에게 otherkin, therianthropy, therian identity라는 개념을

소개해 주었는데, 이 주제들은 결국 그녀의 페리 팬덤 작업의 초점이 되었습니다. Anthrocon 2007에서 Gerbasi 박사는 첫 번째

연구의 수정된 복제를 수행했습니다. 얼마 지나지 않아 그녀는 다음과 같이 썼습니다.

퍼리 팬덤에 대한 최초의 경험적 심리학적 연구인 Furries From A to Z(Gerbasi et al., 2008)가 되었습니다.14 2008년까지 Gerbasi 박사는 Anthrocon에서 또 다른 연구를 진행했는데, 이번에는 테스토스테론과 확장하여 성별과 성적 지향을 대신 측정한다는 이전 연구에 근거한 손가락 길이 비율 측정이 포함되었습니다(Putz, 2004).이것은 위대한 제록스 기계 모험으로 알려지게 되었고, 수많은 손을 복사한 다음 손가락 길이 비율을 계산하여 퍼리의 손가락 손가락 비율을 측정하려는 용감한 시도였습니다.15 2008년은 또한 Gerbasi 박사가 Anthrocon에서 패널 발표를 시작하여 연구 결과를 검토한 해였습니다.

13 한 가지 조언은 연구에 참여한 사람에게 상을 주는 것이었습니다.

연구에 외부 자금이 없었기 때문에 실행 불가능해 보였습니다. 칼과 브라이언은 그럴 필요가 없다고 지적했습니다. 퍼리들은 대회 배지에 달 리본을 달고 싶어하고 리본은 꽤 저렴합니다! Gerbasi 박사는 가장 눈길을 끄는 다채로운 발자국 리본을 찾았고, 그 이후로 그것은 우리 연구의 필수품이 되었고, 설문 조사에 응해준 퍼리들에게 작은 감사의 표시가 되었습니다. 또한 다른 퍼리들이 리본을 어떻게 얻을 수 있는지 묻게 되어 연구 프로젝트를 광고하는 데에도 도움이 되었습니다! 14 이 기사는 Gerbasi 박사가 소속된 저널 Society & Animals에 게재되었습니다.

퍼리에 대한 연구 출판에 열려 있는 저널 편집자인 켄 샤피로 박사에게 큰 감사의 빔을 쏘았습니다. 퍼리, 의인화, 동물 형태, 인간 동물 형태라는 주제는 분명히 HAS 출판물의 매개변수에 들어맞았지만, 그는 아마도 그런 새로운 주제에 대한 기사를 수락하는 것은 위험한 짓이었을 것입니다! 15 안타깝게도 이 방법론은 너무 지저분하고 부정확하여 실패했습니다.

관심 있는 게 없음.

지난 몇 년간의 연구, 그 해의 가설에 대한 논의, 미래 연구를 위한 피드백과 아이디어 모색—

오늘날까지 계속되고 있는 전통의 시작. 이 세션 중 하나에서 털복숭이가 물었습니다.

퍼리 팬덤의 자폐증에 대해 우리에게 알려주세요(자세한 내용은 23장 참조). 이 제안에 따라,

2009년에 Gerbasi 박사는 ASQ(Baron-Cohen, 2001)라는 척도를 사용하여 자폐 스펙트럼에 있는 사람들의 특성을 측정하려고 시도했습니다. 이는 Kent State IRB에 약간의 문제를 일으켰습니다. 우리가 자폐증의 특성을 측정하고자 했다는 사실이 그들에게 우리가 특별한 고려가 필요한 "위험에 처한" 인구를 연구하고 있다는 것을 암시했기 때문입니다. 그녀가 원했던 것보다 훨씬 더 가까워서, Dr.

Gerbasi는 Anthrocon 전날 IRB 허가를 받았고 연구는 순조롭게 진행되었습니다. 16 입력:

Courtney “Nuka” Plante 박사와 Stephen Reysen 박사 또 다른 기념비적인 우연의 순간이 얼마 지나지 않아 2010년에 찾아왔습니다. Gerbasi 박사는 캐나다 토론토에서 열린 최초의 Furnal Equinox 퍼리 컨벤션에서 자신의 연구를 발표해 달라는 요청을 받았습니다. 17 발표를 마치고 청중과 이야기를 나눈 후, 한 참석자가 “제 친구가 당신을 만나야 해요. 그 친구도 퍼리를 연구하고 싶어해요!”라고 말했습니다. Gerbasi 박사

그녀는 차에서 2008년 모피 기사 사본을 친구에게 전해달라고 부탁했고 그에게 그 기사를 써달라고 부탁했습니다.

친구가 그녀에게 연락했습니다. 문제의 친구는 당시 의사가 아니라 캐나다 온타리오주 워털루에 있는 워털루 대학교에서 사회 심리학을 전공하는 신입 대학원생인 코트니 "누카" 플랜테 박사였습니다. 많은 젊은 대학원생들처럼 그는 자신과 자신이 선택한 새로운 삶에 대해 많은 것을 알아내려고 노력했습니다. 그로 인해 앨버타주 에드먼튼에 있는 자신의 집을 떠나 전국을 돌아다니며 공부하게 되었습니다. 그가 알아내려고 노력했던 것 중 하나는 방향 감각이 없어 논문 프로젝트를 위해 무엇을 공부해야 할지였습니다. 그는 자신에게 가장 흥미로운 것에 집중하라는 말을 들었지만, 그에게 그것은 비디오 게임을 하는 것이었고, 그가 할 수 있는 한.

16 재밌는 것은, 그 결과는 퍼리가 존재했다는 가설을 뒷받침하지 않았다는 것입니다.

특히 ASQ에서 측정된 자폐 스펙트럼에서 두드러지게 나타났습니다. 이러한 결과는 나중에 수년 후 이 주제에 대한 우리의 미래 연구의 대부분과 모순되었습니다. 17 캐나다 국경 경비원은 처음에 Gerbasi 박사가

그녀는 퍼리 컨벤션에 참석하기 위해 건너간다고 말했습니다. 증거를 제시하라는 요청을 받았을 때, Gerbasi 박사는 차에 우연히 가지고 있던 Furries From A to Z의 사본을 보여주었습니다. 그것은 그들을 설득하기에 충분했고, 그녀는 계속할 수 있었습니다.

최근에 발견된 퍼리. 18 그리고 비디오 게임을 연구하는 연구자들의 사례는 많았지만, 그는 퍼리를 연구하는 심리학자를 알지 못했습니다. 그런데 플랜트 박사의 퍼리 친구 에돌론이 흥분해서 연구 논문을 들고 돌아올 때까지는 말입니다. 그는 논문을 회의적으로 읽었고, 그것이 의견 기사나 퍼리에 대한 근거 없는 주장에 불과할 것이라고 반쯤 예상했습니다. 당시 대중 매체에서 퍼리에 대해 사람들이 말할 수 있는 것은 거의 전부였으니까요. 하지만 놀랍게도 이것이 "진짜"인 듯했고, 그는 재빨리 게르바시 박사에게 연락했습니다. 박사가

Plante와 Gerbasi 박사는 결국 Anthrocon 2010에서 함께 일하게 되었습니다. 그들은 연구의 초점을 확대했는데, 여기에는 비인간화(당시 Plante 박사의 관심사였던 주제)와 팬십(6장 참조; Reysen & Branscombe, 2010) 측정이 포함되었습니다. 팬십은 Gerbasi 박사의 관심사였습니다. 팬십을 측정하기 위해 그녀는 팬 심리학의 유망한 전문가인 Stephen Reysen 박사가 개발한 척도를 사용했습니다. 그녀는 비교적 새로운 퍼리 맥락에서 척도를 사용할 수 있도록 Reysen 박사에게 허가를 요청했고, 그는 이 아이디어를 열광적으로 지지했습니다. 몇 달 후, 그는 Gerbasi 박사에게 텍사스에서 Texas Furry Fiesta라는 퍼리 컨벤션이 있고 그곳에서 퍼리를 연구할 팀을 구성할 수 있다고 알렸습니다. 그들은 동의했고, Plante 박사는 Dr.와 함께 따라갔습니다.

레이센은 텍사스 퍼리 피에스타에서 첫 번째 연구를 했고, 이 전통은 10년 이상 지속될 수 있었습니다. 얼마 지나지 않아 플랜트 박사는 이 협업을 국제 의인화 연구 프로젝트(IARP)로 명명할 것을 제안했고, 19 팀은 퍼리에 대한 첫 번째 대규모 온라인 설문 조사를 실시했습니다. 지금까지 가장 큰 규모의 연구였으며, 5,000명 이상의 참여자가 있었습니다!

18 플랜트 박사는 학부생 시절부터 자신을 퍼리라고 부르기 시작했는데, 그곳에서 그는 퍼리를 만났습니다.

첫 번째 털복숭이 친구인 Ocean은 그와 비슷한 사람들이 있다는 것을 발견하도록 도와줬습니다. 그는 결국 털복숭이 팬덤의 일원이 되었고 그의 퍼소나 이름인 Nuka를 사용하기 시작했습니다. 19 그 이름은 그들의 연구 프로젝트에 조금 더 많은 것을 주기 위해 어느 정도 필요했습니다.

신뢰성. 그 시점까지, 그들이 연구에 대해 질문을 받을 때마다 그들은 그것을 "퍼리에 대한 연구"라고 설명해야 했는데, 이 주제는 전혀 심각하게 받아들여지지 않았습니다. 스스로를 IARP라고 부르면서, 그들은 그들의 연구를 인간형 현상을 연구하는 사회과학자들 간의 국제 협업으로 재구성했습니다(사실, "퍼리에 대한 연구"보다 더 복잡하게 들리도록 어려운 단어를 조합했을 뿐입니다). 말로 표현하기에는 너무 길었지만, 그럴듯한 느낌을 주기에 충분했습니다!

샤론 E. 로버츠 박사 2011년은 2009년과 2010년만큼이나 허무함으로 가득 찬 한 해가 될 것입니다! 박사 아직 대학원생이었던 플랜트는 대학원생들에게 떠넘겨지는 가장 힘든 업무 중 하나인 시험 감독을 맡게 되었다. 20 어느 순간 그는 박사 학위 마지막 시험을 감독하게 되었다. 사회학 교수인 샤론 로버츠. 서로 다른 분야에 종사하고 캠퍼스 반대편 건물에서 일했기 때문에 두 사람은 만난 적이 없었습니다. 시험 전에 플랜트 박사가 나타났을 때 그는 지루한 작업에 들어가기 전에 예의를 갖추기 위해 로버츠 박사와 잡담을 나눌 것으로 예상했습니다. 이 쓸데없는 잡담을 나누는 동안 로버츠 박사는 그에게 현재 무엇을 연구하고 있는지 물었습니다. 그는 이 질문을 듣는 데 익숙했지만 사실은 그가 12개의 다른 프로젝트를 진행하고 있었고, 그 중 대부분은 그의 털복숭이

연구. 보통 그는 사회 심리학과에서 하는 일의 타당성에 대한 논쟁을 찌푸리고 회의적인 시선을 피하기 위해 좀 더 평범한 프로젝트 중 하나를 설명하곤 했습니다. 아마도 그의 피로 때문일 수도 있고, 아니면 일주일 동안의 시험 감독으로 인한 지루함 때문일 수도 있지만, 그날 플랜트 박사는 로버츠 박사에게 가장 이상한 연구 분야에 대해 이야기하기로 했습니다. 특히 그녀가 대중 매체에서 퍼리에 대한 이야기를 들었다면 그녀를 화나게 하기 위해서였습니다. 로버츠 박사는 실제로 퍼리에 대해 들어봤고 즉시 매우 흥분했습니다. 퍼리에 대한 그녀의 주요 정보 출처

악명 높은 CSI 에피소드인 Fur and Loathing(자세한 내용은 21장 참조)이었지만 그녀를 이상하게 만들기보다는 연구자로서 그녀를 흥미롭게 만들었습니다. 그녀는 항상 퍼리에 대한 연구에 관심이 있었지만 그럴 기회가 없었습니다.

로버츠 박사는 IARP를 설립하는 데 걸린 15분 만에 네 번째 공동 창립자가 되었습니다. 시험이 방에서 진행되고 있어요.

모르는 사람들을 위해 설명하자면, 대학 기말고사는 대략 2년에 걸쳐 치러집니다.

학기 말에 일주일 내내, 아침부터 늦은 저녁까지. 이러한 시험은 교수뿐만 아니라 방을 순찰하고 부정행위를 감시하는 추가 감독관의 감독이 필요합니다. 크리스마스에 집으로 가는 여행 비용을 지불하려는 대학원생에게, 공포에 질린 학부생들이 시험을 치르는 으스스하게 조용한 방을 돌아다니며 30~40시간을 보내는 것을 의미합니다. 들리는 것만큼 신나는 일입니다. 21 로버츠 박사는 명백히 은밀하게 자신의 연구 결과를 발표했습니다.

2001년, 2003년, 2005년, 2009년, 2013년, 2015년, 2017년에 열린 2년마다 열리는 Society for Research on Identity Formation(SRIF) 컨퍼런스에 참석했습니다. 그녀가 빠진 몇 안 되는 해 중 하나인 2007년은 Gerbasi 박사가 그녀의 포피 연구 결과를 발표했습니다!

그 우연한 만남은 탈복숭이 연구가 그랬듯이 로버츠 박사의 경력 경로를 완전히 바꿔 놓았습니다. 팀의 다른 모든 사람들을 위해. 그 시점부터 퍼리는 그녀의 데이터 수집, 출판 및 자금 조달 추구에 중요한 초점이 되었습니다. 그녀에게 데이터는 퍼리 커뮤니티가 많은 미디어에 의해 부당하게 중상모략을 당하는 방식에 대해 많은 것을 말해 주었습니다. 그녀는 자신의 에너지를 증거 기반의 반박인 노력에 쏟았고 퍼리 커뮤니티, 컨벤션 및 미디어와 원원 파트너십을 구축할 수 있는 기회를 보았는데, 이는 IARP 연구의 성공에 핵심이 될 것입니다.

보급. 이를 위해 로버츠 박사는 여러 가지 중요한 협업을 구축하고 프로젝트를 위한 몇 가지 주요 기회를 모색했습니다. 이는 플랜트 박사가 그녀에 대해 한 말을 반영한 것입니다. "그녀를 컨벤션에 혼자 보내면 그녀는 새로운 협업을 가지고 돌아올 것입니다." 22 그녀는 팀이 여러 가지 중요한 연구 보조금을 받는 데 앞장선 원동력이었고, 이는 우리의 많은 노력에 자금을 지원하는 데 도움이 되었습니다. 23 Furscience의 탄생 2013-2015년 동안 IARP는 다양한 매체에 연구 결과를 게재하면서 점점 더 큰 성공을 거두었습니다 (Gerbasi et al., 2015; Mock et al., 2013; Plante et al., 2014a, 2014b, 2015a, 2015b; Reysen 2015a, 2015b, 2015c; Roberts et al., 2015a, 2015b, 2015c). 쉬운 일은 아니었지만, 더 많이 게재할수록 보조금 신청이 더 강력해졌습니다. 마찬가지로, 기관과 정부 주도 자금 지원 기관에서 더 많은 연구를 지원할수록, 24 더 야심찬 프로젝트를 수행하고 더 다양한 매체에 연구를 게재할 수 있었습니다.

이러한 성공에도 불구하고, 우리의 작업이 공적 담론에 영향을 미칠 수 없다는 불만이 있었습니다. 우리의 동료 검토 연구의 끊임 없이 증가하는 본문에도 불구하고, 선정적인 미디어에서 제기된 낙인 찍는 감정을 손쉽게 반박하는 연구였지만, 우리는 "주의 경제"에서 법정을 열 수 있는 능력이 제한적이라는 것을 인식했습니다.

22 로버츠 박사는 자신의 관점에서 볼 때 "더 열심히 일할수록"

운이 좋을수록 더 좋다.” 예를 들어, 그녀는 퍼리 팬덤에서 트라우마와 회복력을 연구하고 싶었지만, 자격이 부족해서 그렇게 하기 어려울 것이라는 것도 알고 있었습니다.

그녀는 2021년에 사회복지학 석사 학위를 취득함으로써 그 문제를 해결했습니다.

동시에 교수로서 정규직으로 일했습니다. 23 워털루 대학교의 시상 관리자였던 톰 바버도 a였습니다.

IARP가 점점 더 큰 보조금을 확보하면서 엄청난 도움을 받았습니다. 24 캐나다와 사회과학 및 인문학 연구에 큰 감사를 표합니다.

캐나다 위원회(SSHRC)가 우리 연구의 상당 부분을 지원하는 데 도움을 주었습니다!

우리가 가져온 것은 원래 형식의 심사평가를 거친 학술 연구였습니다.25 궁극적으로, 과학 저널에 연구를 출판하는 것은 현실 세계에 변화를 가져오지 못했습니다. 가장 필요로 하는 사람들의 손에 들어가지 않았기 때문입니다. 대중에게 다가가 미디어 내러티브에 연구를 주입하는 데 변화를 가져오려면 연구 결과를 전파하고 동원하는 전통적인 방법을 넘어서야 했습니다. 어느 날, 로버트 박사와 플랜테 박사가 로버트 박사의 사무실에 함께 앉아 더 많은 사람들에게 연구를 전달하는 방법에 대해 고민하던 중, 이런 대화가 나왔습니다. R 박사: "YouTube 방송국으로 일종의 대중 커뮤니케이션 비디오 시리즈를 만들면 어떨까요!" P 박사: "YouTube 채널 말이에요?" R 박사: "그렇죠! 이름에 '퍼리'가 들어가야 해요." P 박사: "이름에 '과학'이 들어가야 해요. 퍼리는 과학을 좋아해요. 컨벤션에서 우리 테이블을 지나가거나 설문 조사를 주면 '과학을 위해!!!'라고 외쳐요. 우리에게요."

R 박사: "그것은 퍼리 과학입니다." P 박사: "그것은 퍼 과학입니다!" 사실, 2015년에 우리는 Furries Among Us에 쓴 장에서 이러한 생각을 기록했습니다.

"심리적으로 잘 기능한다는 증거에도 불구하고... 퍼리는 주변 세계로부터 상당한 낙인을 인식하고 경험합니다. 우리의 임상 논문은 이 현실을 크게 바꾸지 못할 것입니다... 퍼리는 대중 매체에서 성적 변태자, 미성숙자 또는 조롱받을 만한 사람으로 정기적으로 잘못 표현됩니다... 이 시점에서 IARP는 주류 매체에 대한 대안을 찾기 위해 노력하고 있습니다. 우리는 추측, 편견 또는 시나리오 작가가 사람들의 두려움과 미지의 것 또는 다름에 대한 불신을 이용하기 위해 이야기를 성적으로 표현하려는 것이 아니라 과학에 근거한 이야기를 전달하는 우리만의 미디어 영상을 수집하고 제작하는 과정을 시작했습니다. 우리는 자금을 모으면 공개할 계획인 진행 중인 프로젝트가 여러 개 있습니다. 그 중 하나는 의인화된 커뮤니티를 위한 낙인 반대 홍보인 Just Like You*입니다. 이것들은 독창적인 대중

퍼리 팬덤에 대해 더 많이 알고 싶어 하는 대중을 돕기 위해 고안된 서비스 발표 광고. 두 번째 프로젝트는 Furscience—an입니다.

25 과학적 독서에 대해 여러분이 어떻게 말하든, 그것은 엄밀히 말해 "가벼운" 독서도 아닙니다.

일반 대중이 쉽게 접근할 수 있는가? 불행히도 대부분의 기사는 저널이 직접 세운 유료 구독 서비스에 잠겨 있습니다.

퍼리 팬덤에 대한 정확한 대중의 설명을 제공하기 위해 고안된 오리지널 교육 쇼입니다. 현재 존재하지 않습니다. 부분적으로 수집된 원시 영상(퍼리의 Speaker's Corner 인터뷰)은 기존 데이터/연구와 융합되어 기발하고 사실적으로 정확한 미디어 홍보/교육 프로젝트를 만들어낼 것입니다... 우리가 하는 작업이 대중에게 계속해서 정보를 제공하기를 바랍니다.

퍼리족 ” (Roberts et al., 2015c, pp. 166-168). Furscience 버전의 씨앗을 되돌아보며—

우리의 연구를 퍼블릭 도메인에 삽입하는 것은 여러 가지 감정을 불러일으킵니다. 그것은 우리에게 불리한 상황에서 큰 꿈이었습니다. 우리는 퍼리와 그들의 팬덤에 대한 대중의 선입견에 반대하는 정보로 생각을 바꾸고 싶었습니다. 하지만 우리의 사실은 그저 사실 그 이상이 필요했습니다. 수백만 달러짜리 시각적 광경과 경쟁해야 했습니다.

선정적인 서사. 또한 미디어가 우리를 찾을 수 있어야 했습니다. 제한적인 페이지 뒤에는 대부분 출판된 대륙에 퍼져 있는 4명의 연구자는 그것을 충족시킬 수 없었습니다.

우리에게 필요한 것은 우리 중 누구도 가지고 있지 않은 전문성이었습니다. 26 Malicious Beaver 등장 우리의 크리에이티브 및 커뮤니케이션 디렉터(CCD)의 페리 모니커인 Malicious Beaver는 IARP의 리브랜딩을 Furscience로 출범시키는 데 도움을 주었습니다. Furscience는 페리, 비퍼리 대중, 학자 및 일반 미디어에 대한 우리 팀의 증거 보급을 위한 대중적 얼굴이 될 것입니다. 그는 "비버 링"을 해왔습니다.

그는 2011년부터 IARP의 배후에서 조용히 "어웨이"를 했지만, 2016년에 공식적으로 우리의 CCD가 되었고, 우리의 연구 결과를 대중과 그 너머에 알리고 페리들이 종종 가고 싶어하지 않는 곳, 즉 미디어에 직접 가는 것을 목표로 했습니다. 그러나 그는 그렇게 할 필요성을 인식했습니다.

용어—이해하기 쉬운 설득력 있는 방식으로 제시된 사실로 무장했습니다. 마케팅, 커뮤니케이션, 아트 디렉션, 브랜드 및 컨셉트 개발 분야에서 10년 이상의 경험을 바탕으로 Malicious Beaver는 Furscience가 더 광범위하고 다양한 청중에게 다가갈 수 있도록 도왔습니다. 단순히 우리의 사실을 인터넷(또는 누구의) 페리에 대한 허구에 대조시키는 것뿐만 아니라, 우리의 사실을 진실로 만드는 방식으로 보여주고 포장함으로써 말입니다.

26 일반적으로 많은 연구자들, 우리 연구진을 포함하여,

자신의 팀은 자기 홍보에 너무 서툴다. 아마도 사기꾼 효과 때문일 것이다. 전문가들이 점점 더 많은 것을 인식하게 되면서 자신이 부족하다고 느끼거나 자신의 역할을 과소평가하는 경향이다.

그들이 모르는 것이 많지만(Bravata et al., 2020), 때로는 전문가가 무지한 전문가들이 하는 것만큼이라도 말할 수 있다면 좋을 텐데요.

페리에 대해 더 흥미롭고 쓸 만한 가치가 있습니다. 비버는 우리의 기초적인 동료 검토 데이터에 주류 미디어가 더 쉽게 이해하고, 설득력 있게 여길 수 있는 메시지로 정제하여 브랜드와 커뮤니케이션 전략을 구체화할 수 있었고, 페리에 대해 정확하게 쓰는 것이 오래되고, 과도하게 사용되고, 허구화된 것을 반복하는 것보다 더 쉽고 눈길을 끌 수 있게 했습니다.

그리고 과장된 고정관념. Furscience에 대한 그의 전반적인 브랜드 전략은 정확성을 희생하지 않고 복잡한 개념을 제시하여 덜 본질적이고 클릭베이트 헤드라인과 경쟁할 수 있도록 시각적으로나 수사적으로 매력적으로 만드는 것이었습니다. 우리의 Furscience 브랜드는 단순한 로고 이상입니다. 그것은 페리를 둘러싼 과학의 진지함과 페리가 얼마나 재미있을 수 있는지를 모두 전달하기 위해 의도적으로 추진된 시각적 정체성입니다. 새로운 연구 분야와 팀에 새로 합류한 사람들 수년 동안 우리는 연구하고 싶었던 수많은 연구 분야(예: 자폐증, 정신 건강)를 감안할 때 우리 팀에 임상 심리학자가 절실히 필요했지만 우리 팀의 일반적인 전문 분야(예: 사회 심리학, 인류 동물학, 사회학)에서 벗어났습니다. 다시 한 번 행운이 찾아왔습니다! 이상적으로는 아직 연구 프로그램을 완전히 확립하지 않은 비교적 새로운 박사 학위 교수진을 찾고 있었습니다. 플랜트 박사의 경우와 마찬가지로.

Reysen과 Dr. Roberts가 팀에 합류했을 때. 이를 위해 Dr. Gerbasi는 피츠버그와 그 주변 지역의 심리학과 교수진 페이지를 훑어보았습니다. 피츠버그는 우리 팀이 수행한 곳이었습니다.

가장 큰 연례 컨벤션 연구—새로운 교수진이 우리와 함께 연구하기 위해 Anthrocon으로 여행하는 것이 덜 요구된다는 것을 의미합니다. Gerbasi 박사의 놀라움에, 그녀는 피츠버그에 있는 Duquesne University의 새로운 조교수인 Elizabeth Fein 박사를 찾았습니다. 그녀는 인류학(우리의 소원 목록에도 있었습니다) 배경을 가진 임상 심리학자였으며, 박사 학위 논문에는 자폐 스펙트럼 청소년과 관련된 작업이 포함되었습니다. Gerbasi 박사가 그녀에게 연락했을 때, 그녀는 작업에 열광했고 팀에 합류하기로 동의했습니다. 임상 심리학자이자 인류학자인 Elizabeth는 사람들이 자신과 삶을 변화시키는 데 도움이 되는 롤플레이밍, 신화 및 창의적인 하위 문화의 힘에 오랫동안 관심을 가져왔습니다. 고딕 장면에서 어린 성인으로 성인이 된 그녀는 긴밀한 커뮤니티가 미적 및 상징적 시스템을 중심으로 구축될 수 있다는 것을 알았습니다. 자폐 스펙트럼 청소년을 대상으로 한 그녀의 논문 연구에서, 그 중 일부는 라이브 액션 롤 플레이어(LARPer)를 위한 여름 캠프에서 진행되었는데, 그녀는 공유된 상상력의 신화를 통해 다른 사람들과 함께 뭉치고 자신과 세상을 다시 상상하는 것이 얼마나 변화를 가져올 수 있는지 배웠습니다.

세상의 가능성. (이 작업에 대해 더 알아보려면 그녀의 책, *Living on the Spectrum: Autism and*를 확인할 수 있습니다.

커뮤니티의 청소년) Gerbasi 박사가 퍼리를 연구하는 연구팀에 합류하자고 제안했을 때(퍼리는 스스로 상상의 경험을 공유하고, 대안적 정체성을 만들고, 자폐 스펙트럼에 속하는 사람들의 비율이 상당히 높은 그룹입니다(23장 참조) - 이는 그녀가 연구를 계속할 수 있는 엄청난 기회였습니다. Da. Fein 박사는 2016년에 처음으로 Anthrocon에 갔고, 그곳에서 페리(그리고 테리안)에 매료되었습니다.

그리고 다른 종족!) 그녀와 함께 컨벤션 센터 바닥에 몇 시간 동안 앉아 있었고, 인간의 몸은 그들이 찾을 수 있는 조용한 구석에 어색하게 접혀 있었고, 그녀에게 자신의 인생 이야기를 들려줄 시간을 가졌습니다. Furscience 연구팀은 이미 커뮤니티와 많은 신뢰를 구축했기 때문에 그녀가 그들의 신뢰를 얻고 페리 팬덤의 대부분을 특징짓는 온화한 장난기로 맞이하기가 더 쉬웠습니다. 첫째부터 Fein 박사는 Duquesne 박사 과정의 많은 대학원생(Ben Gaddes, José Luiggi-Hernandez, Gaby Mena-Ibarra, Jennifer Bradley)과 함께 일했고, 자폐 스펙트럼에 있는 수십 명의 페리와 그들의 가족 및 친구를 인터뷰했으며, Anthrocon에서 자폐에 대한 수많은 포커스 그룹을 개최했습니다. 그녀는 또한

Gerbasi 박사와 함께 테리안과 다른 종족을 더 잘 이해하기 위해 노력하고 있으며, 신경과학자 동료인 Alex Kranjec과 그의 대학원생 팀(Erick Guzman, Lou Lammana, John Dall'Aglio)과 함께 페리, 테리안 및 다른 종족이 "신체적"에 다르게 반응하는지 확인하기 위해 노력하고 있습니다.

고무 손을 사용한 "환상". 가장 최근에 그녀는 페리 컨벤션에 참석하지 못할 수도 있지만 그럼에도 불구하고 자신의 경험에 대해 많은 이야기를 하는 테리안과 다른 종족의 경험을 더 잘 이해하기 위해 온라인 설문 조사를 실시했습니다. 결론 Albert Bandura는 정말로

그가 우리 삶에서 우연의 중요성에 대해 말했을 때 무언가가 있었습니다. 당신이 들고 있는 책 27은 그 사실을 증명합니다. 그것은 크고 작은 많은 우연한 사건의 정점이며, Furscience 팀의 각 구성원의 궤적을 바꾸었습니다. 그것은 지난 10년 동안 우리에게 다가온 모든 우연한 대화, 작은 우연, 순간적인 결정, 기회이며, 우리의 수많은 관심사를 조화로운 협업으로 만들어 주었습니다. 이 장은 필요하지 않았습니다.

이 책에서. 우리는 쉽게 그것을 제외할 수 있었고, 우리의 방법론과 10년 이상에 걸쳐 얻은 수많은 연구와 결과에 대해 바로 이야기할 수도 있었습니다.

27 아니면, 요즘에는 화면을 보는 편이 더 가능성이 높죠!

페리들을 연구하고 있습니다. 그러나 우리는 페리들과 학자들이 모두 우리에게 접근하는 것을 자주 봅니다.

우리는 Furscience에서 할 수 있었고, 그들이 우리가 하는 일을 절대 할 수 없을 것이라고 외쳤습니다. 우리는 우리의 이야기를 통해 다른 사람들이 Furscience 팀이 결국에는 호기심 많은 사람들의 그룹일 뿐이며, 그들의 열정과 호기심이 같은 관심사를 공유하는 비슷한 생각을 가진 다른 사람들을 찾도록 이끌었다는 것을 알게 되기를 바랍니다.

중요한 점은, 우리 각자가 이 공유 여정을 시작했을 때, 뛰어들고 자신에게 찾아온 우연한 순간을 활용했을 때, 그것이 우리를 어디로 이끌지 전혀 몰랐다는 것입니다. 박사님.

Gerbasi는 포럼 관리자로 일하기로 동의했을 때, 그것이 그녀의 페리 컨벤션에서 연구를 하는 선구적인 작업으로 이어질 줄은 전혀 몰랐습니다. Plante 박사는 그녀의 논문을 읽고 만난 적이 없는 사람에게 이메일을 보내기로 결정했을 때, 그것이 10년간의 협업으로 이어질 줄은 전혀 몰랐습니다. Reysen 박사는

그가 전에 들어본 적도 없는 연구자가 자신의 저술을 사용하도록 허락했을 때, 몇 달 후에 근처에서 열리는 페리 컨벤션을 알아차리고 수십 개의 연구 논문과 책 장으로 이어질 것이라는 생각이 들었습니다. 로버트 박사는 시험 감독관과 잡담을 나누기로 했을 때, 그의 답변이 그녀를 연구와 활동으로 가득찬 경력으로 이끌 것이라는 사실을 몰랐습니다. 그리고 페인 박사는 LARPer에 대한 논문 작업을 마칠 때, 결국 그로부터 페리를 연구하게 될 것이라는 사실을 몰랐습니다! 다른 것이 없더라도, 우리는 이 이야기가 다른 사람들이 대담하게 자신의 관심사를 추구하도록 영감을 주기를 바랍니다. 그것이 당신을 어디로 데려갈지 전혀 명확하지 않더라도요. 우리에게 있어서, 우리의 공통된 관심사는 과학 기반 옹호와 지식 동원 노력으로 이어졌고, 페리들이 배우는 데 도움이 되었습니다.

팬덤에 대해 더 많이 알게 되고, 학자와 미디어 모두가 이 일반적으로 오해받는 그룹을 더 잘 이해하게 되었습니다. 이 공유된 목표는 우리가 우리의 작업을 눈에 띄게 하고 소셜 마케팅, 커뮤니티, 미디어 파트너십의 도구를 사용하여 페리 커뮤니티를 위한 교육적 파트너가 되도록 강요했습니다. 그리고 우리 중 누구도 작업이 결국 우리를 어디로 데려갈지 예상할 수 없었지만, 우리의 작업이 미친 영향에 놀라지 않는다고 말한다면 거짓말이 될 것입니다! 우리가 수십억 달러 규모의 기업과 경쟁하면서 공적 담론을 단독으로 바꿀 수는 없겠지만, 우리는 우리의 연구 결과를 대중에게 전파하는 데 있어 측정 가능한 성공을 거두었으며, 대중은 이제 일반적인 키워드(예: 페리, 페리란 무엇인가)를 사용하여 Google 검색하기만 하면 우리의 작업을 찾을 수 있습니다. 28 또한 우리는 수많은 미디어 기사에 대한 사실 확인 소스가 되어 페리가 사람이라는 믿음을 포함하여 모든 것에 대한 기록을 바로잡은 것을 자랑스럽게 생각합니다.

28 Furscience가 상위 5개 결과에 자주 등장합니다! 이견 아닙니다.

Malicious Beaver가 말했듯이, 사고인지 우연인지는 알 수 없습니다!

퍼슈트를 입고 2022년 미국 선거 기간 동안 학교에서 페리들이 번기통을 사용한다는 소문을 듣고 자신들이 동물이라고 믿는 사람들(예: New York Times, NBC News, Reuters, Snopes, Politifact, Guardian, Daily Beast, New York Post). 따라서 Bandura의 책에서 한 장을 떼어내고 여러분에게 찾아오는 작은 기회를 찾아보세요. 작은 대화, 짧은 이메일, 행사에 가는 것, 또는 자신을 내세우는 것이 여러분의 삶이나 주변 사람들의 삶을 어떻게 더 나은 방향으로 바꿀지 결코 알 수 없습니다! 참고 문헌 American Psychiatric Association. (2000). 정신 장애의 진단 및 통계 매뉴얼(4판, 본문 개정). Angantyr, M., Eklund, J., & Hansen, EM

(2011). 인간에 대한 공감과 동물에 대한 공감의 비교. *Anthrozoös*, 24(4), 369-377. <https://doi.org/10.2752/175303711X13159027359764> Arluke, A., Levin, J., & Ascione, F. (1999). 동물 학대와 폭력 및 기타 형태의 반사회적 행동의 관계. *Journal of Interpersonal* 폭력, 14(9), 963-975. <https://doi.org/10.1177/088626099014009004> Bandura, A. (1982). 우연한 만남과 삶의 길의 심리학. *American Psychologist*, 37, 747-755. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.7.747> Bandura, A. (1998). 삶의 길의 우연한 결정 요인에 대한 탐구. *Psychological Inquiry*, 9, 95-99. https://doi.org/10.1207/s15327965pli0902_2 Baron-Cohen, S., Wheelwright, S., Skinner, R., & Clubley, ME (2001). 자폐 스펙트럼 지수 (AQ): 아스퍼거 증후군/고기능 자폐증, 남성 및 여성, 과학자 및 수학자의 증거. *자폐증 및 발달 장애 저널*, 31(1), 5-17. <https://doi.org/10.1023/a:1005653411471> Bravata, DM, Watts, SA, Keefer, AL, Madhusudhan, D. K., Taylor, KT, Clark, DM, Nelson, RS, Cokley, KO, & Hagg, HK (2020). 사기꾼 증후군의 유병률, 예측 요인 및 치료: 체계적 고찰. *Journal of General Internal Medicine*, 35(4), 1252-1275. <https://doi.org/10.1007/s11606-019-05364-1> Carlisle-Frank, P., & Frank, JM (2006). 주인, 보호자 및 주인-보호자: 반려동물과의 다른 관계. *Anthrozoös*, 19(3), 225-242. <https://doi.org/10.2752/089279306785415574> Evans, K. (2008). The Furry Sociological Survey. 2023년 6월 2일에 <https://gwern.net/doc/psychology/2008-evans.pdf>에서 접근했습니다.

Fein, E. (2020). 스펙트럼에서의 삶: 자폐증과 지역 사회의 청소년. NYU Press. Fine, AH (편집). (2010). 동물 보조 요법 핸드북: 이론적 기초 및 실무 지침(3판). 학술 출판사. Gerbasi, KC, Anderson, DC, Gerbasi, AM, & Coultis, D. (2002). 인간-동물 연구의 박사 학위 논문: 뉴스 및 견해. 사회 및 동물: 인간-동물 연구 저널, 10(4), 339-346. <https://doi.org/10.1163/156853002320936782> Gerbasi, K. C., Paolone, N., Higner, J., Scaletta, LL, Bernstein, PL, Conway, S., & Privitera, A. (2008). A에서 Z까지의 페리(인간형에서 동물형으로). *Society & Animals: Journal Of Human-Animal Studies*, 16(3), 197-222. <https://doi.org/10.1163/156853008X323376> Gerbasi, KC, Paolone, N., Higner, J., Scaletta, LL, Privitera, A., Bernstein, P., & Conway, S. (2007). 페리 정체성. 포스터

Society for Research on Identity Formation에서 발표. 버지니아주 스텔링. Gerbasi, KC, Harris, B., & Jorgensen, K. (2007년 3월 25일). Furries: 왜 어떤 인간들은 자라서 비인간적 정체성을 갖고 싶어할까? Society for Research on Identity Formation, 버지니아주 스텔링에서 열린 대화형 세션.

Gerbasi, KC, Plante, CN, Reysen, S., & Roberts, SE(2015). 국제적 인간형 연구 프로젝트의 기원. T. Howl(편집자), *Furries among us: Essays on furries by the most distinguished members of the fandom*(102-105쪽). Thurston Howl Publications. Greenebaum, J.(2004).

그것은 개의 삶입니다: 으르렁거리는 시간에 애완동물에서 '털복숭이 아기'로 자위를 높이는 것. *Society & Animals: Journal of Human-Animal Studies*, 12(2), 117-135. <https://doi.org/10.1163/1568530041446544> Gurley, G. (2001, 3월). 모피의 즐거움. *Vanity Fair*. <http://vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103?currentPage=1>에서 가져옴 Herzog, H. (2010). 우리가 사랑하는 것, 우리가 미워하는 것, 우리가 먹는 것: 동물에 대해 똑바로 생각하기 어려운 이유. HarperCollins Publishers. Julius, H., Beetz, A., Kotrschal, K., Turner, D., & Uvnäs-Moberg, K. (2013) 애완동물에 대한 애착: 치료적 실천에 대한 함의를 가진 인간-동물 관계에 대한 통합적 관점.

Hogrefe Publishing. Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC(2013). 낙인이 찍힌 여가 환경에서 대처 자원으로서의 더 깊은 여가 참여. *Leisure/Loisir*, 37(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152>.

Osaki, A. (2008). 팬덤의 상태. Furry Research Center. 2023년 6월 2일 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Furry_Survey_2008.pdf에서 검색됨 Plante, C., Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014a). "One of us": 팬덤 참여 및 글로벌 시민권 식별.

대중 매체 문화의 심리학, 3(1), 49-64. <https://doi.org/10.1037/ppm0000008> Plante, C., Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014b). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. *Current Psychology*, 33, 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2015a). "숫자로 보기": 페리와 관련 팬덤 비교. T. Howl(편집자), *우리 사이의 페리: 팬덤의 가장 저명한 구성원이 쓴 페리에 대한 에세이*(106-126쪽). Thurston Howl Publications. Plante, C., Roberts, S., Snider, J., Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015b).

"피부 깊이 이상": 낙인이 찍힌 팬 커뮤니티에서 독특성 위협에 대한 대응으로서의 생물학적 본질주의. *British Journal of Social Psychology*, 54(2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079>

Putz, DA, Gaulin, SJC, Sporter, RJ, & McBurney, DH

(2004). 성 호르몬과 손가락 길이: 2D:4D는 무엇을 나타내는가? *진화와 인간 행동*, 25(3), 182-199. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2004.03.005> Raupp, CD (2002). '털이 많은 천장': 임상 심리학과 인간-동물 연구. *Society & Animals: Journal of Human-Animal*

연구, 10(4), 353-360. <https://doi.org/10.1163/156853002320936809> Reysen, S., & Branscombe, N.

R. (2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. *스포츠 행동 저널*, 33(2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015a). 페리 팬덤의 내집단 편향과 내집단 투사. *국제 심리학 연구 저널*, 7, 49-

58. <https://doi.org/10.5539/ijps.v7n4p49> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015b). 팬과 비팬 정체성 간의 성격 차이에 대한 사회적 정체성 관점.

World Journal of Social Science Research, 2, 91-103. <https://doi.org/10.22158/wjssr.v2n1p91> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015c). 페리 팬덤의 사회적 정체성 관점. T. Howl(편집자), *Furries among*

us: 팬덤의 가장 저명한 구성원들이 쓴 페리에 대한 에세이(127-151쪽). Thurston Howl Publications. Roberts, S., Plante, C., Gerbasi, K., & Reysen, S. (2015a). 인간형 동물의 정체성: 페리 팬덤 구성원과 비인간 동물의 관계.

Anthrozoos, 28(4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Roberts, S., Plante, C.,

Gerbasi, K., & Reysen, S. (2015b). 인간형 현상과의 임상적 상호작용: 이 특이한 정체성을 가진 고객과 상호작용하는 것에 대한 의료 전문가를 위한 노트. *Health and Social Work*, 40(2), e42-e50.

<https://doi.org/10.1093/hsw/hlv020> Roberts, SE, Plante, CN, Reysen, S. 및 Gerbasi, KC(2015c).

인간형 정체성의 소외: 페리 연구자라는 것의 대중적 인식, 현실, 그리고 "꼬리". T. Howl(편집자), Furries among us: Essays on furries by the most distinguished members of the fandom(152-168쪽). Thurston Howl Publications. Rossmassler, L., & Wen, T. (2007, 5월).

페리도 사람입니다: 독특한 사회 공동체의 사회적 및 인지적 요인. 스탠포드에서 열린 제7회 스탠포드 학부 심리학 컨퍼런스에서 발표된 포스터. Rust, DJ(2001). 페리 팬덤의 사회학. The Darken Hollow. 2023년 6월 2일 <https://web.archive.org/web/20120303084029/http://www.visi.com/%7Epantos/furrysoc.html>에서 검색됨 Topál, J., Miklósi, Á., Csányi, V., & Doka, A. (1998). 애착 행동 (Canis familiaris): Ainsworth(1969)의 Strange Situation Test의 새로운 응용. Journal of Comparative Psychology, 112(3), 219-229. <https://doi.org/10.1037/0735-7036.112.3.219> yerf. (nd). 학계에서의 페리. 2023년 6월 2일 <https://yerfology.wordpress.com/furry-in-academia/>에서 액세스.

4장.

(너무 고통스럽지 않은) 연구 방법 소개 Courtney “Nuka” Plante.

이 책 전체를 읽을 준비를 하고 있다면, 아마 경고해야 할 것입니다. 곧 많은 데이터에 부딪히게 될 것입니다. 정말, 정말 많은 데이터 말입니다. 10년 이상의 연구와 수만 명의 참여자 가치의 데이터입니다. 관점을 바꿔서 설명하자면, 그 수천 명의 참여자 각각을 주어진 연구의 (평균적으로) 200개 정도의 질문으로 곱하면, 500만~1,000만 개의 데이터 포인트가 됩니다.

한꺼번에 받아들이기에는 너무 많은 내용이고, 특히 과학적 연구를 꼼꼼히 읽는 데 익숙하지 않은 경우 이해하려고 하면 약간 위축될 수 있습니다. 그렇게 느껴져도 걱정하지 마세요. 그것이 이 장을 책에 포함한 이유의 절반입니다! 데이터 수집, 분석 및 해석과 관련하여 기본적인 내용을 익힐 수 있는 기회이며, 깊은 곳에 머리를 먼저 던져서 허우적거리는 것을 보는 대신 수영장에 천천히 들어가게 하는 것과 같습니다. 하지만 앞서 말했듯이, 그것이 이 장을 포함한 이유의 절반에 불과합니다! 이 장을 포함한 또 다른 이유는 독자들이 정보에 입각한 회의론자가 되도록 돕기 위해서입니다. 물론, 별다른 노력 없이 무엇이든 회의적일 수 있습니다. 예를 들어, 중력에 대해 들은 모든 것을 믿지 않기로 선택할 수 있고, 내가 땅으로 끌리는 경향이 우연이거나 내가 그렇게 되기를 원했기 때문이라고 주장할 수 있습니다. 당신은 내 회의론을 반향주의나 그저 무지함으로 일축하는 데 꽤 편안할 것이라고 상상하지만, 내가 왜 틀렸는지 정확하게 설명해 줄 수 있나요? 만약 내가 우주의 모든 곳을 관찰할 수 없기 때문에 중력이 보편적인 힘이라는 것을 증명할 수 없다고 주장한다면, 거기에는 진실의 핵심이 내재되어 있지 않을까요?

내 진술에서? 아니면 내가 당신이 보지 않을 때 무중력 경험을 했다고 주장한다면 어떻습니까? 가능하지 않습니까? 그리고 물론, 아마도 나는 최근에 물리학자에게 마음을 잃었고

중력이 실재하지 않는다고 사람들이 믿을 때 이익을 얻는 조직에서 돈을 지불하지만, 이것이 내 회의론의 원인이라고 증명할 수 있습니까? 결론적으로 모든 회의론이 동등하지는 않으며, 모든 회의론에 무한한 자선을 베풀어서는 안 됩니다. 때때로 회의론은 부정적이며, 악의로 행해집니다.

진실에 도달하는 것 외의 다른 것에 동기를 부여받은 사람. 다른 때 회의주의는 허위와 잘못된 정보에 근거한 잘못된 정보입니다. 결국, 이 책에서 우리가 할 수 있는 일은 거의 없습니다.

첫 번째 유형의 회의주의를 저지합니다. 누군가가 이 책을 잘못 인용하고, 잘못 표현하고, 페리에 대한 기존 신념에 맞는 데이터에만 선택적으로 집착하면서 반대되는 것은 무시하거나 반박하는 것을 목표로 읽는다면, 우리는 그들을 막을 수 없습니다. 1 대신 이 장은 두 번째 유형의 회의론자를 다루는 것을 목표로 합니다. 즉, 최선의 의도를 가지고 있음에도 불구하고 단순히 정보에 입각한 비판적 연구 소비자가 될 기술과 지식이 부족한 사람입니다. 우리는 약간의 지식이 이런 사람들을 돕는 데 큰 도움이 될 수 있다고 믿으며, 그들에게 과학의 숙련된 소비자가 될 수 있는 도구를 제공하고 싶습니다. 완전히 공개하자면, 우리의 의도는 전적으로 이타적이지 않습니다. 즉,

말하자면, 우리는 독자들에게 과학적 소양을 심어주고 싶어하는 숨은 동기가 있습니다. 그것은 우리가 더 나은 과학을 하는 데 도움이 되기 때문입니다. 사실, 우리의 가장 좋은 아이디어 중 다수는 우리의 방법을 비판하고, 우리의 발견에 도전하고, 우리의 단점을 피하기 위한 새로운 접근 방식을 제안하는 사람들에게서 나왔습니다. 2 우리는 우리의 방법, 분석 및

결론! 하지만 회의주의와 비판은 정보에 입각했을 때만 도움이 됩니다. 예를 들어 비디오 게임 디자이너에게 비디오 게임이 별로라고 말하는 것을 상상해보세요. 디자이너는 분명히 기뻐합니다.

비디오 게임을 개선하고 싶어서 세부 사항을 요구합니다. 무엇이 나뉘었나요? 페이싱이 나뉘었나요? 글쓰기가 나뉘었나요? 핵심 게임플레이 루프가 재미없었나요? 흥미로운 다양성이 부족했나요?

무작위적 기회에 너무 의존해서 플레이어가 결과에 영향을 미칠 기회를 박탈했나요? 난이도 곡선이 너무 가파르나요?

"아니요, 그냥, 아시다시피, 옛날이었어요." 안타깝게도 이런 종류의 비판은 고통스러운 정도로 흔하며, 우리는 수년에 걸쳐 회의론자들이 우리의 연구에 대한 비판이나 노골적인 기각을 기본적인 과학 원리를 오해한 데서 비롯된 비판을 많이 보았습니다. 이것이 독자들이 회의론에 대한 더 나은, 더 정확한 주장을 형성하고 어떤 비판이 타당한지, 어떤 비판이 비교적 사소한지 더 잘 분별하는 법을 배우도록 돕고 싶은 이유입니다. 이 장의 마지막에서 논의하겠지만, 약간의 과학적 문해력은 우리가 아기를 목욕물과 함께 버리는 것을 피하고, 스스로 연구를 하지 않는 사람들이 과학 연구에 대해 비판하는 모든 것 아니면 아무것도 아닌, 흑백 사고방식을 예방하는 데 도움이 될 수 있습니다.

1 사실, 이 장의 저자는 이런 종류의 일을 꽤 많이 보아왔습니다.

"그냥 질문만 하는" 사람들의 "동기적 추론"은 퍼리에 대한 그의 연구와 특히 화제가 되는 미디어 폭력에 대한 그의 연구에 관한 것 모두에 해당합니다! 2 그리고 믿으세요, 우리는 항상 더 나은 연구를 할 수 있는 방법이 있습니다!

그리고, 다른 게 없더라도 이 장에서는 몇 가지 개념과 화려한 단어를 가르쳐서 다음 저녁 파티에서 비판적 사고를 과시할 수 있도록 할 것입니다!3 과학자처럼 생각하기 이 책의 이름에서 알 수 있듯이, 우리는 퍼리와 퍼리 팬덤을 이해하는 데 과학적 접근 방식을 취했습니다. 하지만 정확히 이게 무슨 뜻일까요? 어떤 접근 방식이 과학적이 되고, 이 접근 방식이 다른 지식 습득 수단(예: 직감을 믿는 것, 입소문에 의존하는 것, 미디어에서 무언가에 대해 배우는 것)과 다른 점은 무엇일까요? 시작으로, 잠시 시간을 내어 과학을 떠올릴 때 무엇이 떠오르는지 생각해 보세요. 아마도 실험실에서 흰색 실험실 가운을 입은 사람들을 떠올릴 것입니다. 현미경을 사용하거나 파펫을 사용하여 한 시험관에서 다른 시험관으로 다채로운 액체를 옮기는 사람들을 떠올릴 것입니다. 아마도 모니터에 숫자의 바다를 응시하는 데이터 과학자나 뇌 스캔을 숙고하는 신경 과학자를 상상할 것입니다. 이런 이미지는 종종 과학의 피상적인 장식에 초점을 맞춥니다. 즉, 그들은 특정 과학 분야(예: 물리학, 화학, 생물학)와 그 분야에서 사용하는 도구(예: 컴퓨터, 스캐닝 장치, 멋진 비아커)에 초점을 맞춥니다. 하지만 이러한 장치를 사용한다고 해서 당신이 하는 일이 과학이라는 것은 아닙니다. 예를 들어, 요리사는 흰 가운을 입고 멋진 도구를 사용하여 맞춤형 유리잔에 소스를 섞어 정확한 측정을 할 수 있습니다. 우리는 요리사가 과학을 한다고 생각할까요? 4 반대로, 멋진 도구 없이도 연필과 종이만 있으면 과학을 할 수 있습니다. 한 무리의 사람들에게 설문지를 작성하여 반환하여 가설을 검증하도록 요청하는 것도 과학일 수 있습니다. 수백만 달러짜리 기계나 실험실이 필요하지 않을 수도 있지만 가설을 검증하기 위한 데이터를 수집하는 것이 과학의 중추입니다! 본질적으로 과학은 지식을 습득하는 매우 특별한 방법입니다. 물론, 여러분이 가진 것을 배우는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 부모님이 말씀하신 것을 듣고, 텔레비전을 보거나 신문을 읽고, 이야기 속의 도덕적 교훈을 해석하고, 심지어 직감과 직감으로 배우는 것도 있습니다. 이러한 각각의 인식 방법에는 각자의 강점과 약점이 있습니다.

—어떤 것들은 비교적 쉽고 빠르게 할 수 있지만, 실제로는 할 수 없습니다.

3 이 장에서 가르쳐드리는 개념이 다음에 적용될 수도 있다는 점도 알아두는 것이 좋습니다.

퍼리에 대한 우리의 연구 그 이상입니다. 과학적 문해력 기술은 거의 모든 과학 분야의 과학적 연구를 읽을 때 적용될 수 있습니다!
4 확실히 과학적으로 파생된 원리는 요리와 베이킹에 적용됩니다.

화학과 물리학을 포함합니다. 하지만 베이킹 행위 자체는 과학을 하는 것이 아닙니다. 곧 알게 될 이유 때문입니다!

항상 믿을 수 있습니다. 일부는 편견에 가득 차 있지만 사회의 다른 사람들이 상당히 일반적으로 동의한다는 이점이 있습니다. 과학은 실제로 지식을 습득하는 또 다른 방법일 뿐이지만 매우 구체적인 사고 방식을 포함합니다. 5 과학적 사고는 적어도 다섯 가지 다른 측면이 있다고 특징지을 수 있습니다. 6 1. 경험적 관찰과 사전 연구에 기반한 모델과 이론 형성. 2. 가설을 검증하기 위한 체계적이고 편견 없는 관찰. 3. 자신의 발견의 일관성을 엄격하게 재검토하려는 의지. 4. 틀릴 수 있고 적극적으로 반증을 추구하는 열린 마음. 5. 미묘하고 다변량적이며 확률적 사고. 과학자는 이론과 모델을 형성합니다. 첫 번째 요점부터 시작해 보겠습니다. 과학자는 주변 세계를 관찰하고 기존 문헌을 읽어 다른 사람들이 발견한 내용을 인식합니다. 그런 다음 이러한 모든 사용 가능한 정보를

세계의 어떤 측면이 어떻게 작동하는지 일관되게 설명하는 모델 또는 프레임워크입니다. 이러한 모델은 원자 구조 모델에서 인간 동기 모델, 전체 문화 및 경제 시스템 모델에 이르기까지 규모와 복잡성이 다양할 수 있습니다. 그러나 이러한 모델이 모두 공통적으로 가지고 있는 것은 모두 경험적 현실에 기반을 두고 있다는 것입니다. 과학자는 직접 관찰하거나 다른 과학자의 결과를 기록하고 이러한 관찰과 일치하는 모델을 개발하여 과학자가 미래에 무엇을 발견할 것으로 기대할 수 있는지에 대한 예측도 합니다. 예측은 과학적 사고의 중요한 부분입니다.

좋은 과학 이론은 세상을 설명할 뿐만 아니라, 세상에 대한 예측도 합니다. 모든 것을 설명하지만 아무것도 예측하지 못하는 모델은 사실상 쓸모가 없습니다. 설명의 예로, 제가 애완동물 가게에 손님이 드나드는 것을 지켜보고 있다고 가정해 보겠습니다. 손님이 하나씩 가게로 들어오고, 손님이 하나씩 고양이나 개를 데리고 가게에서 나가는 것을 관찰합니다. 손님이 수십 명 온 후에, 고양이와 함께 나가는 손님과 개를 데리고 나가는 손님을 설명하는 모델을 제안할 수 있습니다. 아마도 손님이 가게에 들어올 때, 고양이나 개를 사야겠다는 생각을 머릿속에 심어주는 보이지 않는 에너지장을 통과하게 될 것이라고 제안할 수 있을 것입니다. 그러므로,

5 과학은 단순한 사실의 더미가 아니라 과정이라는 점에 유의하십시오. 어떤 사실은 그럴 수 있습니다.

과학적 과정을 통해 도출된 것이지만 과학적으로 도출된 사실로 가득 찬 교과서는 그렇지 않습니다.

그 자체로 과학입니다. 그것은 과학을 하는 것의 결과물 또는 결과입니다! 6 이것은 완전한 목록과는 거리가 멀지만 가장 중요한 목록 중 일부를 나타냅니다.

과학적 사고의 특징.

고양이와 함께 나간 사람들은 이 보이지 않는 장벽을 통과했고, 마음속에 "고양이"가 떠올랐고, 고양이를 얻었고, 개를 얻은 사람들은 같은 보이지 않는 장벽을 통과했고, 그 장벽은 마음속에 "개"를 떠올렸고, 대신 개를 얻었습니다. 제 모델의 장점은 제 관찰 결과를 100% 완벽하게 설명한다는 것입니다. 지금까지 고객의 행동에서 제 모델과 모순되는 것은 아무것도 관찰하지 못했습니다. 그럼에도 불구하고, 제 모델은 모든 의도와 목적에서 완전히 쓸모가 없습니다. 왜일까요? 제 모델은 다음에 매장에 들어오는 고객이 고양이와 함께 나갈지 개를 데리고 나갈지 예측하는 데 도움이 되지 않기 때문입니다. 저는 이 장벽을 직접 볼 수 없고, 이 장벽이 사람들에게 어떤 영향을 미치는지 또는 왜 그런지도 모릅니다. 다시 말해, 제 모델은 동전을 던져 한쪽에는 "고양이", 다른 쪽에는 "개"라고 적힌 것을 던지는 사람보다 다음 고객의 반려동물 구매 행동을 예측하는 데 더 나은 결과를 내지 못합니다.

간단히 말해서, 과학적 모델이 세상에 대한 어떤 것도 예측할 수 없다면, 그것은 세상에 대한 우리의 지식에 아무런 기여도 하지 않습니다. 7 이제 같은 상황에서 과학적 모델이 어떻게 보일지 생각해 보겠습니다. 사람들이 애완동물 가게에 들어갈 때, 내가 그들의 외향성 수준을 측정하기 위해 간단한 성격 테스트를 했다고 상상해 보세요. 수십 명의 손님을 만난 후, 나는 패턴을 알아차리기 시작했습니다. 외향성 척도에서 더 높은 점수를 받은 사람들은 개를 데리고 가게에서 나갔고, 척도에서 더 낮은 점수를 받은 사람들은 고양이를 데리고 나갔습니다. 여기에서 나는 외향적인 사람들은 성격이 더 사교적인 개를 좋아하는 반면, 내향적인 사람들은 성격이 더 독립적이고 주의를 끌지 않는 고양이를 선호한다는 모델을 고안했습니다. 그러나 내 보이지 않는 에너지장 모델과는 달리, 나는 이제 이 모델을 기반으로 미래 고객의 행동에 대한 예측을 할 수 있습니다. 고객이 매장에 들어가기 전에 성격 테스트를 실시하고, 테스트 결과를 토대로 고객이 개와 고양이를 데리고 매장을 나갈 가능성이 더 높은지 정보에 입각한 추측을 할 수 있습니다. 그리고 이 새로운 모델에 진실이 있다면, 고객이 개와 고양이를 데리고 매장을 나갈 가능성이 더 높을수록 정확하게 추측하는 면에서 에너지장 모델과 동전 던지는 사람보다 더 나은 성과를 낼 것입니다. 과학자들은 가설을 테스트합니다. 과학은 단순히 모델을 만드는 것이 아니라 모델을 테스트하는 것입니다. 8 과학 기술의 일부는 정보를 수집하는 실용적인 방법을 고안하는 것입니다.

7. 예를 들어, 눈에 보이지 않는 에너지장을 요정의 가루로 쉽게 바꿀 수 있었습니다.

마찬가지로 유익할 것입니다. 이러한 모델의 상호 교환성은 그것들이 현실과 얼마나 무관한지를 보여줍니다.

체계적이고 편향되지 않은 방식. 이 경우 체계적이란 계획되고 통제된 방식으로 데이터를 수집하고 가설을 효과적으로 검증할 수 있는 능력을 극대화하도록 연구를 설계하는 것을 의미합니다. 예를 들어, 우리는 전국의 여러 지역에 있는 다양한 애완동물 매장에서 애완동물 구매 연구를 수행하여 우리의 결과가 전국적으로 일관된지 또는 한 매장의 고객에게만 국한되는지 테스트할 수 있습니다.

또한 연구 결과에 영향을 미치는 것이 없도록 외부 요인을 통제하는 것도 포함됩니다(예: 애완동물 가게에서 데이터를 수집하는 동안 "무료 고양이" 날을 정해 사람들이 성격에 관계없이 개보다 고양이를 선택하도록 유도할 수 있음). 훌륭한 과학자는 또한 데이터를 수집, 분석 및 해석하는 방식에서 편견이 없도록 동기를 부여받습니다. 결국 자신의 모델을 확인하는 유일한 방법은 차갑고 냉정한 현실에 노출시켜 가라앉는지 헤메치는지 확인하는 것입니다. 연구자가 고객에게 성격 검사를 한 다음 외향적인 사람을 따라 가게로 들어가 개를 사도록 설득했다면 개 구매 행동이 외향성에서 비롯되었는지 아니면 가게에서 과학자에게 쫓겨다니는 것에서 비롯되었는지 알 수 없습니다. 이 경우 과학자의 영향력은 모델과 일치하는 데이터를 찾는 데 도움이 될 수 있지만 이러한 종류의 편향은 면밀히 조사해도 견뎌내지 못하는 모델을 만들어내고 시간이 지남에 따라 현실을 더 잘 반영하는 모델(예: 애완동물 가게에서 과학자에게 괴롭힘을 당하지 않는 고객의 행동을 정확하게 예측)로 대체됩니다. 이러한 이유로 과학적 사고에는 체계적이고 편향되지 않은 데이터 수집이 필요합니다. 10명의 과학자는 테스트를 반복합니다. 훌륭한 과학자는 만족시키기 어려운 사람입니다. 모델을 한 번 뒷받침하는 증거를 찾는 것만으로는 충분하지 않습니다. 과학자는 매우 회의적인 무리로, 항상 발견이 우연일 수 있다고 걱정합니다. 애완동물 가게 예로 돌아가서, 제가 단일...

8 우리는 예시에서 주로 실험 연구에 초점을 맞추고 있지만, 이것도 마찬가지입니다.

원칙은 또한 개방형 탐색적 데이터 수집에도 적용될 수 있으며, 이는 이 장에서 나중에 논의할 것입니다! 지금은 개방형 질적 데이터(예: 사례 연구, 장문 인터뷰)를 수집하는 데 특화된 연구자들이 종종 양적 연구자들이 나중에 테스트하는 모델을 형성하기 위해 그렇게 한다고 말씀드리겠습니다. 그들은 비체계적이거나 편향되어서 마찬가지로 피해를 입습니다.

데이터 수집에 대한 그들의 접근 방식. 9 말장난은 분명히 의도된 것입니다. 10 우리는 여기서 과학적 사고를 이상적으로 이야기하고 있습니다. 실제로 과학자들은

의도적이든 우연적이든 판단을 흐리게 할 수 있는 편견. 이것이 동료 검토 과정이 매우 중요한 이유 중 하나이며, 이는 나중에 언급하겠습니다. 지금은 과학이 실제로 과학의 이상에 항상 부응하지 못할 수도 있다는 점을 지적하고 싶습니다.

고객이 외향적인 사람이었는데 개를 데리고 가게에서 나가는 것을 본다면, 제 모델이 옳다고 결론 내릴 수 있습니다. 그러나 가게에 들어온 다음 고객이 외향적인 사람이면서도 고양이를 선택할 가능성이 매우 높으며, 이는 제 모델의 예측에 어긋납니다. 이런 이유로 저는 애완동물 가게 문 옆에 잠시 앉아 제 모델을 고객마다, 고객마다 테스트하여 얼마나 일관성이 있는지 확인하는 것이 가장 좋습니다. 하지만 근면한 과학자는 거기서 멈추지 않을 것입니다. 결국, 결과가 이 특정 애완동물 가게의 단순한 변덕이 아니라고 누가 말할 수 있겠습니까? 이를 염두에 두고, 저는 마을의 모든 애완동물 가게에서 제 모델에 대한 테스트를 설정할 수 있습니다. 이 모든 테스트를 실행한 후에도 증거가 여전히 제 모델이 옳다는 것을 지지한다면, 그것은 우연이 아니었을 것이고 제 모델이 대부분의 지역에서 대부분의 사람의 애완동물 구매 행동을 정확하게 예측할 수 있다고 상당히 확신할 수 있습니다. 하지만 왜 거기서 멈추어야 할까요? 특히 근면한 연구자는 자신이 결과에 편향을 줄 가능성을 고려할 것입니다. 결국 그들은 테스트할 모델이 있는 사람들이기 때문입니다. 따라서 그들은 해당 분야의 다른 연구자들에게 연구를 직접 진행하도록 요청할 수 있습니다.

애완동물 가게에서 다른 연구자들이 테스트했을 때에도 모델이 유지되는지 확인합니다. 그들은 한 걸음 더 나아가 모델이 시간이 지남에 따라 얼마나 잘 유지되는지 테스트할 수도 있습니다. 아마도 그들은 20년 후에 애완동물 가게에서 모델에 대한 또 다른 테스트를 수행하여 모델이 여전히 애완동물 구매 행동을 예측하는지 또는 모델의 유용성이 특정 시점이나 특정 세대에 국한되는지 확인할 수 있습니다. 11 과학자들은 틀릴 용의가 있다 우리의 이전 요점을 바탕으로 과학적 사고는 자신이 틀렸을 가능성을 공개적으로 수용해야 합니다. 과학자가 자신의 모델이 틀렸을 가능성을 심각하게 고려하지 않으면 모델을 진정으로 테스트하는 것이 불가능해집니다. 예를 들어, 애완동물 구매 행동에 대한 내 모델이 옳다고 확신하고 그것이 틀렸을 수도 있다는 것을 믿지 않는다면, 내 이론이 틀렸다는 것을 시사하는 증거를 편리하게 무시할 변명을 찾을 수 있습니다. 내 모델과 반대로 외향적인 사람이 개 대신 고양이를 데리고 애완동물 가게에서 나가는 것을 본다면, 나는 기각할 수 있습니다.

11 이것이 과학자들이 과학적 모델이나 이론이 존재한다는 생각에 종종 반발하는 이유입니다.

"그저 이론일 뿐"이라는 말은 예측 능력이 거의 없거나 전혀 없거나 강렬한 경험적 조사를 거치지 않았다는 것을 의미합니다. 평범한 대화에서 우리는 종종 "이론"이나 "모델"이라는 용어를 사용하여 근거 없는 가정이나 대략적인 근사치를 암시합니다. 실제로 가장 유명한 과학 이론과 모델은 그 주제에 특별히 관심이 없는 사람이라면 누구나 깜짝 놀랄(그리고 아마도 눈물을 흘릴 정도로 지루할) 정도의 조사와 테스트를 거칩니다.

“글쎄, 그 사람은 분명 내성적인 사람이니까 설문조사를 작성했을 거야”라고 말하며 관찰을 진행했습니다.

"틀렸다!" 그렇게 함으로써, 나는 내 모델을 틀렸다는 것을 암시하는 모든 증거로부터 보호할 수 있었습니다. 그 증거가 아무리 많이 쌓여도 말입니다! 12 회의주의의 원칙과 틀릴 의지는 과학적 사고에 너무나 근본적이어서 우리는 기본적으로 과학적 관행에 그것을 구축합니다. 예를 들어, 과학자들은 자신의 모델이 실제로 틀렸다는 가정을 중심으로 연구를 설계하고 가설을 검증합니다. 그들은 데이터가 확실히 그렇지 않다는 것을 보여주지 않는 한(예: 틀릴 확률이 5% 미만) 연구 결과가 자신의 모델을 뒷받침하지 않는다고 해석하도록 훈련받습니다. 다시 말해, 연구의 데이터가 모델이 옳거나 틀릴 확률이 50/50인 것으로 나왔다면 과학자들은 회의주의 쪽으로 기울어 이를 모델이 틀렸다는 증거로 취급할 것입니다. 데이터가 모델에 유리한 확률 90/10으로 나왔다 하더라도

만약 이것이 맞다면, 과학자들은 여전히 이것을 그 모델이 틀렸다는 증거로 취급할 것입니다. 왜냐하면 틀릴 확률이 10%라도 여전히 너무 커서 받아들일 수 없다고 생각하기 때문입니다. 회의론은 거기서 끝나지 않습니다! 과학자들이 편향되어 있고 자신의 모델을 뒷받침할 만한 인센티브를 찾을 수 있다는 사실을 우리는 인정했습니다. 이를 설명하기 위해 과학자들은 "동료 검토"라는 자체 수정 메커니즘을 출판 과정에 구축했습니다. 간단히 말해서, 과학 연구를 위한 높은 평가를 받고 명성 있는 매체는 출판을 원하는 모든 연구를 먼저 해당 분야의 다른 전문가가 면밀히 검토해야 합니다. 이 검토에는 연구 방법론과 분석에 대한 질문, 추가 연구에 대한 14건의 요청, 연구 결론에 대한 대안적 설명으로 이의를 제기하는 것이 포함됩니다. 이 프로세스의 의도된 결과는 품질이 낮거나 편향되거나 의심스러운 결과를 걸러내고 상위에서 면밀히 검토해도 견딜 수 있는 가장 강력한 연구만 남겨두는 것입니다.

12 과학자들은 종종 자신의 모델을 뒷받침하는 증거를 찾으라는 압력을 받습니다.

권위 있는 상을 받거나, 불행히도 흔히 있는 일이지만, 자신의 분야에 충분히 기여하지 못하면 직장을 잃을 수도 있다는 위협을 받습니다. 이러한 압박은 과학자의 공정성을 훼손하고 과학 추구에 해를 끼칠 수 있습니다. 13 물론, 이는 가설 검정이 작동하는 방식을 지나치게 단순화한 것입니다.

연습이 필요하지만, 대부분의 독자가 귀무 가설 통계 검정과 베이저안 추정의 세부적인 내용을 파고들고 싶어하지 않을 것이라고 가정하고 우리의 목적에는 충분히 적합합니다. 14 그리고 최근 몇 년 동안 과학자들은 자신의 데이터를 공개해야 할 의무가 있습니다.

다른 과학자들이 직접 분석하여 불규칙성이나 조작의 증거를 찾아낼 수 있다는 것입니다.

현장에서의 정신. 동료 검토 프로세스는 종종 힘들고, 위압적이며, 완벽과는 거리가 멀지만, 다른 지식 수집 방식에서는 거의 찾을 수 없는 수준의 자기 비판을 나타냅니다. 15명의 과학자가 세상의 복잡성을 인식합니다. 과학적 사고의 마지막 특징은 이전 특징에 얹혀 있는 것으로, 확률적 사고를 통해 복잡성과 미묘함을 설명한다는 것입니다. 확률적 사고는 사람들이 이해하기 어려운 주제이며, 특히 통계에 대한 공식적인 교육을 거의 받지 않은 사람들에게는 더욱 그렇습니다. 간단히 말해서, 그것은 우리 세상이 복잡하다는 생각을 말하며, 따라서 거의 모든 것에서 어느 정도의 무작위적 우연을 기대할 수 있습니다.

예를 들어, 하늘에 어둡고 폭풍우 같은 구름이 있는 경우 비가 올 확률이 높지만, 비가 오지 않을 가능성이 있습니다. 결국 날씨의 복잡한 시스템입니다. 수천 개의 변수가 상호 작용하여 주어진 시간에 주어진 지역의 날씨를 결정합니다. 과학적 모델은 이러한 모든 변수를 설명할 수 없지만 과학자들은 자신이 가진 모델을 사용하여 최선을 다하는 동시에 모델에서 생성된 예측이 틀릴 가능성이 있음을 인식합니다.

과학자는 몇 가지 변수를 기준으로 오늘 비가 올 확률이 80%라고 예측할 수 있으며, 모델이 틀릴 가능성이 20%라는 것을 인식할 수 있습니다. 확률론에 익숙하지 않은 사람들은 생각은 종종 흑백, 전부 아니면 전무의 사고방식에 희생됩니다. 여러분은 아마도 맑을 것으로 예보된 날에 비가 오면 지역 날씨 보고에 화를 내는 사람들을 알고 있을 것입니다. 이는 우리가 하루하루를 살아가고, 한 번에 한 사람과, 한 번에 한 상황에서 상호 작용하기 때문입니다. 우리는 아픈 친척이 회복될지 죽을지, 우리가 좋아하는 축구팀이 다음 경기에서 이길지 질지, 주식 가치가 올라갈지 떨어질지와 같은 개별 결과에 대해 걱정합니다. 그러나 과학자들은 개별 사람이나 사건을 예측하는 모델을 개발하지 않습니다. 세상이 매우 복잡한 곳이기 때문에 과학자들은 100%의 결과를 완벽하게 예측할 수 없다는 것을 알고 있습니다. 대신 그들은 일반적인 경향, 추세 및 전반적인 패턴을 예측하는 모델을 개발합니다.

데이터. 애완동물 가게의 예로 돌아가서, 외향적인 사람이 애완동물 가게에 들어와서 우리가 사고 싶어하는 개 대신 고양이를 사는 것을 상상해 보세요.

15 동료 검토 과정은 과학에 필수적이지만 완벽과는 거리가 멉니다.

예를 들어, 리뷰어는 자신만의 편견을 가질 수 있으며, 이는 고품질 연구가 출판되는 것을 막을 수 있습니다(또는 리뷰어의 모델이나 이론을 뒷받침하는 경우, 품질이 낮은 연구가 출판되는 것을 허용할 수 있습니다). 논문은 연구의 질 외의 이유로 거부될 수도 있습니다(예: 흥미롭지 않다, 지나치게 틈새 시장이다, 이미 출판된 논문과 너무 비슷하다고 여겨지기 때문).

예측. 이것으로부터 우리는 무엇을 결론 내릴 수 있을까? 표면적으로, 우리는 이 단일 사례에서 모델이 틀렸다고 결론 내릴 수 있다. 그러나 실제로는 사람이 고양이와 개를 데리고 가게에서 나올지 여부에 영향을 미치는 수많은 변수가 있다. 그들의 성격 특성, 아파트 크기, 고양이와 개와 함께한 이전 경험, 가게에서 고양이와 개의 가용성과 비용, 고양이 또는 개 털에 대한 알레르기, 해당 지역에서 고양이 또는 개에 대한 사회적 수용성 등 목록은 끝이 없다. 반려동물 구매 행동을 완벽하게 예측할 수 있는 모델은 이러한 모든 변수와 그 이상을 고려해야 하며 구축하기가 엄청나게 복잡할 것이다. 이러한 모델을 개발하기 위해 수천 명의 연구자와 수백만 명의 사람들의 데이터가 결합된 노력을 기울였더라도 모델이 항상 100% 정확할 것이라고 보장하는 것은 불가능할 것이다. 그렇다면 반려동물 구매 행동, 주가, 기상 패턴 또는 사람의 생존 가능성과 같이 복잡한 것을 예측하려는 관행을 그냥 포기하는 것이 해결책일까? 답이 '아니오'라는 것을 깨달으셨기를 바란다. 모델이 완벽하게 예측 가능하지 않더라도 여전히 유용할 수 있습니다. 예를 들어, 사람의 외향성 점수가 반려동물 구매 행동을 완벽하게 예측할 수는 없지만 반려동물 선택을 75%의 확률로 정확하게 예측할 수 있다고 상상해 보세요.

완벽과는 거리가 멀지만, 무작위로 추측하여 50%의 확률로 정확한 것보다는 훨씬 개선된 것입니다. 마찬가지로, 내일의 날씨 예보가 80%의 비 가능성을 예측한다는 것을 알고 있다면, 모델이 틀릴 가능성이 20%라도 내일 피크닉을 계획하기 위해 일부러 나서지 않을 것입니다. 불완전한 모델도 여전히 가치가 있을 수 있습니다! 게다가 과학자들은 변수를 추가하여 모델의 예측 능력을 향상시킬 수 있습니다. 외향성 점수는 이론적 모델을 반려동물 소유 예측에서 75% 정확도로 만들 수 있지만, 나이, 소득, 과거에 개나 고양이를 키웠는지 여부와 같은 몇 가지 변수를 더 고려한다면 모델의 정확도를 85%까지 향상시킬 수 있을 것입니다. 나쁘지 않은 성과죠! 그리고 모델에 변수를 추가하면 모델의 정확도가 더욱 향상될 수 있습니다! 세상은 복잡하기 때문에 주식 시장 붐이든, 다리 붕괴든, 환자가 질병에서 예기치 않게 회복되든, 이 세상에서는 어떤 일이든 단일 원인이 거의 없습니다. 이것이 과학자에게서 명확한 답을 얻는 것이 때때로 미칠 정도로 좌절스러울 수 있는 이유입니다. 특히 질문이 단일 사건이나 사람과 관련이 있는 경우 더욱 그렇습니다. 의사는 특정 질병을 앓는 사람의 75%가 결국 사망한다고 말할 수 있지만, 아픈 할아버지가 그 75% 중 하나일지 아닐지는 확실히 말할 수 없습니다.

과학적 사고가 확률적 사고와 복잡성과 미묘함을 이해하는 것을 포함한다고 말할 때 우리가 의미하는 바는 바로 이것입니다. 그것은 대부분 사람들이 익숙한 사고방식과는 매우 다르며, 자연스럽게 오지 않는 사고방식입니다. 사실, 과학적 사고방식의 모든 측면은—

경험적으로 도출된 모델을 형성하고, 그 모델을 테스트하고 재테스트하는 방법을 생각해내고, 자신이 틀렸을 수도 있다는 증거를 수용하고 적극적으로 찾고, 그 모델에서 뉘앙스와 확률적 사고를 감상하는 것은 수년간의 교육과 연습을 통해 과학자들에게 가르쳐야 할 기술입니다. 운동선수들이 스포츠에 대해 전략적으로 생각하는 방법을 배우는 데 수년간을 보내고, 정비공들이 엔진의 부품들이 어떻게 함께 작동하는지 배우는 데 수년간을 보내고, 예술가들이 머릿속의 이미지를 캔버스에 구현하는 방법을 배우는 데 수년간을 보내는 것과 같은 방식으로 과학자들은 과학적으로 생각하는 방법을 배워야 합니다. 그리고 물론, 생각하는 방식을 바꾸는 법을 배우는 데는 많은 노력이 필요하지만,

우리의 복잡한 세상이 어떻게 돌아가는지 설명하기 위해 인간은 과학을 통해서보다 더 좋고 신뢰할 수 있는 지식을 습득할 수 있는 방법을 찾지 못했습니다. 연구 설계: 탐색, 설명, 상관관계 및 인과 관계 이전 섹션에서 언급했듯이 과학자들이 참여하는 가장 중요한 활동 중 하나는 체계적인 데이터 수집입니다. 이는 일반적으로 새로운 이론을 형성할 때 수행됩니다.

모델 또는 연구의 후반 단계에서 모델이 면밀히 조사했을 때 얼마나 잘 견뎌내는지 테스트할 때. 특정 목표와 관계없이 과학자들은 신중하게 설계된 연구를 사용하여 작업을 수행합니다. 그리고 운동선수, 예술가 또는 기계공이 작업에 적합한 도구를 선택해야 하는 것처럼 과학자들은 다양한 연구 유형 중에서 해당 작업에 적합한 것을 선택해야 합니다. 단순화를 위해 과학자가 가질 수 있는 다양한 목표를 탐색, 설명, 상관관계 및 인과관계의 네 가지 유형으로 나누어 보겠습니다.

이러한 각 목표에는 서로 다른 요구 사항이 있으며 이를 달성하기 위해 서로 다른 도구가 필요합니다.

비유를 들어보자면, 드라이버는 나사를 조이는 데 유용하지만, 긴급 상황에서 망치의 역할을 일부 수행할 수 있다고 하더라도 특별히 좋은 망치는 아닙니다. 드라이버가 무언가를 제자리에 박을 수 있는 능력에 따라 드라이버의 유용성을 판단하는 것은 어리석은 일입니다. 드라이버는 원래 그런 목적으로 설계되지 않았기 때문입니다. 정비공이 망치보다 드라이버를 더 많이 사용하게 되더라도 드라이버로는 작업을 완료할 수 없는 작업이 있으며, 그런 날에는 망치가

직무에 가장 적합한 것. 네 가지 다른 유형의 목표에 대해서도 마찬가지입니다. 탐색 목적으로 설계된 연구는 특별히 유용하지 않을 수 있습니다.

상관관계나 인과관계를 테스트하는 반면, 인과 방향을 테스트하기 위해 구축된 연구는 기본 탐색에 적합하지 않을 수 있습니다. 이는 추상적으로는 자명해 보일 수 있지만, 저는 학생과 일반인 모두에게 종종 이 점을 설명해야 합니다. 많은 사람들이 한 가지 유형의 연구를 이상적이라고 여기고, 다른 모든 연구는 선호되는 연구 유형이 아니기 때문에 열등하다고 여깁니다. 이러한 경향은 고려 중인 목적에 훨씬 더 적합한 다른 연구 설계가 있는 경우에도 지속됩니다.

이 섹션을 진행하면서 다음 사항을 명심하십시오. "완벽한" 연구는 없으며 다음과 같은 연구만 있습니다.

강점과 약점이 특정 작업에 더 적합하거나 덜 적합하게 만듭니다.

드라이버를 좋아하지만, 때로는 일을 마치려면 망치가 필요할 수도 있다는 걸 깨달으세요!

목표: 탐색 시작하기 위해, 탐색이라는 과제를 고려해 보겠습니다. 탐색은 종종 과학자가 어떤 주제에 처음 뛰어든 것을 의미합니다. 종종 다른 사람들이 거의 살펴보지 않은 주제이기 때문에 과학자는 지침을 위해 참고할 기존 이론이나 데이터가 거의 없을 수 있습니다. 그런 상황에서 과학자는 그 주제에 대해 너무 생소해서 어디서부터 시작해야 할지조차 모를 수 있습니다.

어떤 질문을 하는 것이 맞으며 적절한 기존 모델이 있습니까? 과학자가 상대적으로 거의 알려지지 않은 하위 문화를 연구하고 싶어한다고 가정해 보겠습니다. 우리의 목적을 위해 Dark Souls 시리즈 비디오 게임을 하는 플레이어 커뮤니티의 예를 들어 보겠습니다. 16 관련 주제에 대한 기존 연구가 있을 수 있습니다(예: 다른 장르의 비디오를 하는 사람들)

게임, 게이머 문화에 대한 연구(더 광범위하게) 하지만 우리의 용감한 과학자는 다크 소울 팬에 대한 주제에 대해 구체적으로 아무것도 찾지 못했습니다. 과학자의 궁극적인 목표는 다크 소울 팬을 더 잘 이해하는 것이지만, 팬도 아니고 문화의 일원도 아니기 때문에 어디서부터 시작해야 할지조차 모르겠습니다. 다른 비디오 게임 팬 커뮤니티(예: 실시간 전략 게임 팬)에서 파생된 게이머 동기 부여 모델을 이 커뮤니티에 적용하는 것이 적절할까요? 아니면 이러한 모델은 Dark Souls 팬을 움직이는 것이 무엇인지 설명하는 데 너무나 부족할까요? Dark Souls 장르에 팬을 다른 유형의 팬과 구별되는 독특한 점이 있을까요? 연구자가 Dark Souls의 반응 유형을 이해하기 위해 알아야 할 특별한 어휘나 지식이 있을까요?

16 아직 모르는 독자들을 위해 말씀드리자면, 다크 소울 시리즈는 3인칭 시점 시리즈입니다.

플레이어가 어둡고 파괴된 판타지 테마의 세계에서 거대한 적들로 가득 찬 세계를 헤쳐 나가는 액션 롤플레이밍 게임입니다. 이 프랜차이즈는 악명 높은 난이도와 팬층이 만들어낸 밈으로 유명합니다.

팬들이 제공할 수 있는 것? 이런 종류의 질문에 대한 답을 모르면 과학자가

이 연구 분야에서 발판을 마련하십시오. 이것이 연구자들이 탐색적 연구로 주제에 대한 초기 진출을 시작하고 싶어하는 이유입니다. 이 유형의 연구에서는 주제의 중요한 아이디어, 연구 질문 및 특이성을 파악하는 데 중점을 둡니다. 상상할 수 있듯이,

이 단계에서 질문해야 할 관련 질문은 까다로울 수 있습니다. 연구자가 그룹, 구성 또는 역사에 대한 중요한 용어나 지식이 부족할 수 있기 때문입니다. 예를 들어, 모르는 연구자는 Dark Souls 팬에게 시리즈에서 가장 좋아하는 운전/차량 섹션을 설명해 달라고 요청했지만, 차량이나 운전 섹션이 없는 장르에서는 질문이 의미가 없다는 것을 알게 될 수 있습니다.

시리즈의 몇몇 팬과 대화하거나 게임에 대해 미리 더 많이 알아보지 않고도(예: 게임을 플레이함으로써) 이를 직접 보거나 비디오를 시청하는 것)을 통해 과학자가 이를 알 수 있는 방법은 없습니다! 이러한 이유로 탐색적 연구는 매우 구체적이고 타겟팅된 질문을 사용하는 경우가 드뭅니다. 대신 연구자는 매우 일반적인 질문을 광범위하게 다루고 특정 가설에 대한 적극적이고 타겟팅된 테스트보다는 수동적이고 열린 관찰에 중점을 두고 주제에 접근합니다. 이 목적에 이상적으로 적합한 연구에는 현장 관찰, 포커스 그룹, 개별 인터뷰 및 설문 조사가 포함됩니다.

개방형(정성적) 질문을 통해. 17 우리 과학자는 앉아서 몇몇 플레이어가 다크 소울을 플레이하는 모습을 지켜보면서 메모를 하고 관찰을 할 수 있습니다(심지어 직접 시도해 볼 수도 있습니다). 또는 몇몇 Dark Souls 플레이어를 인터뷰하여 게임과 게임을 플레이한 경험에 대한 매우 광범위하고 개방적인 질문을 하고, 일반적인 주제, 중요한 용어, 관련 연구 질문 및 새로운 아이디어가 나타나는지 확인하기 위해 응답을 기록할 수 있습니다. 목표: 설명 탐색 연구를 통해 분야의 기본 개념 중 일부를 확립한 후,

과학자는 설명적 연구로 전환할 수 있습니다. 설명적 연구는 현상의 상태를 측정하고 정확하게 설명하려고 합니다. 이 시점에서 연구자는 아무것도 테스트하거나 설명하려고 하지 않고 현상을 있는 그대로 문서화하고 관련 차원에서 정확하게 포착하려고 합니다. Dark Souls 예로 돌아가서, 연구자는 인터뷰에서 수집한 정보를 가져올 수 있습니다.

17. 정성적 질문은 풍부한 세부 내용을 이끌어내기 위해 고안된 개방형 질문을 말합니다.

응답자의 응답. 이는 종종 양적 측정과 대조되는데, 양적 측정은 숫자적 데이터(예: 응답자가 무언가를 한 횟수 또는 7 점 척도로 응답을 세는 것)를 수집하는 것을 포함합니다.

그리고 연구할 가치가 있는 중요한 변수 중 일부는 시리즈에서 플레이한 게임 수, 게임당 플레이 시간 수, 플레이어가 Dark Souls 포럼에 게시한 메시지 수, Dark Souls 게임을 플레이하는 친구 수를 포함한다고 결정합니다. 이러한 주제가 인터뷰 중에 계속 반복되는 경우 연구자는 여러 플레이어가 관련 변수에서 어떻게 측정되는지에 대한 정확한 그림을 얻고자 할 수 있습니다. 이 목표를 달성하기 위해 연구자는 많은 수의 Dark Souls 플레이어에게 제공할 간단한 설문 조사를 설계할 수 있습니다. Dark Souls 팬 기반의 스냅샷을 가능한 한 정확하게 얻기 위해 전 세계 수천 명의 Dark Souls 팬에 대한 데이터를 수집하여 특히 광범위한 범위를 시도할 수 있습니다. 설문 조사를 통해 각 플레이어는 탐색 연구에서 영감을 받은 매우 기본적인 질문 세트를 받게 되는데, 이는 플레이어 인구 조사와 거의 비슷합니다. 이 데이터를 통해 연구자는 일반적인 Dark Souls 팬의 특성과 팬 커뮤니티 내에서 얼마나 많은 변동성이 있는지에 대한 기본적인 이해를 얻을 수 있습니다.

이 주제에 대해 간단히 말해서, 그것은 그들에게 다크 소울 커뮤니티의 상태에 대한 스냅샷을 제공합니다. 목표: 상관 관계 다음 단계로, 우리 과학자들은 지금까지 수집한 데이터를 넘어서 다크 소울 팬을 대표하는 모델을 구성하고자 할 수 있습니다. 이 모델은 기존 데이터에서 추론을 도출하여 연결을 제안하고 플레이어와 그들의 행동에 대한 가설을 형성합니다. 예를 들어, 연구자는 게임을 많이 하는 사람들이 포럼에 자신의 업적에 대해 게시하고 새로운 플레이어에게 도움을 제공하는 첫 번째 사람들과 같은 것처럼 보인다는 것을 알아차렸을 것입니다.

이 관찰을 통해 연구자는 이 두 개념 사이에 연관성이 있는지 궁금해하고, 그들의 우연한 관찰이 경험적 타당성을 갖는지 테스트하기 시작합니다. 그들은 이미 가지고 있는 데이터를 기반으로 이 가설을 통계적으로 테스트할 수도 있고, 문제의 변수를 보다 정확하게 측정하는 추가 연구를 실행해야 할 수도 있습니다. 플레이어에게 묻는 대신

포럼에 게시하면 연구자는 포럼 게시물 중 몇 퍼센트가 신규 플레이어를 돕는 데 사용되는지 정량화해 달라고 요청할 수 있습니다. 또는 대략적으로 플레이한 시간을 묻는 대신 연구자는 계정에서 플레이한 정확한 시간에 대해 보다 정확한 질문을 하거나 플레이어에게 지난주에 플레이한 시간을 현재 플레이 경향의 척도로 물어볼 수 있습니다. 해당 변수를 어떻게 측정하든 이 연구의 요점은 상관 관계를 테스트하는 것입니다. 즉, 두 개 이상을 측정하는 것입니다.

변수를 정량적으로 분석하고 두 변수 간의 연관성에 대한 통계적 증거가 있는지 테스트합니다. 결국 상관관계 연구는 연구자가 두 개의 다른 변수가 서로 공변한다는 것을 확신을 가지고 말할 수 있는지 테스트하는 것으로 귀결됩니다. 변수 X에 대한 사람의 점수(예: 플레이 시간 수)를 알고 있다면 변수 Y에 대한 점수(예: 신규 플레이어를 돕는 빈도)를 합리적인 정확도로 예측할 수 있습니까? 목표: 인과 관계 과학자가 위의 연구에서 가설에 대한 경험적 뒷받침(예: 두 변수 간의 통계적으로 유의미한 상관 관계)을 찾았다고 가정하면 현상을 이해하기 위한 마지막 단계는 그 이유를 설명하는 것입니다. 물론, 그들은 더 많이 플레이하는 플레이어가 신규 플레이어를 돕는 플레이어와 동일하다는 것을 발견했지만, 왜 그럴까요? 한 가지 가능성은 게임을 더 많이 플레이하면 사람들이 더 도움이 되게 되는데, 아마도 다른 플레이어에게 기술을 가르치기 전에 스스로 기술을 익혀야 하기 때문일 것입니다. 역 인과 방향은 또 다른 가능성을 나타냅니다. 아마도 다른 플레이어를 돕는 플레이어는 그렇게 하는 것에서 따뜻하고 흐뭇한 느낌을 받고, 이는 게임을 계속하고 싶게 만들고, 궁극적으로 기술을 연마하는 데 도움이 됩니다. 세 번째 가능성도 사실입니다. 아마도 Dark Souls를 플레이하는 친구가 있는 사람들은 다른 사람(예: 친구)을 도울 가능성이 더 높고, 게임에 대해 친구들과 이야기할 수 있기 때문에 더 많이 플레이할 가능성이 더 높을 것입니다.

이 경우 실제 인과관계가 발생하지 않지만, 두 상관관계 변수와 관련된 세 번째 변수(예: 게임을 하는 친구가 있음)로 인해 발생한 인과관계의 환상이 발생합니다. 통계적 관점에서 유의미한 상관관계를 찾는 것은 이러한 가능한 인과 방향 중 어느 것이 사실인지 알려줄 수 없습니다. 이는 그 중 하나일 수도 있고, 모두일 수도 있습니다. 이는 상관관계 연구의 상당한 한계입니다. 상관관계 연구는 두 변수가 관련이 있다는 사실만 알려줄 수 있고, 하나가 다른 하나를 발생시키는지 여부는 알려줄 수 없습니다. 마지막 단계로 이동하여 인과 방향을 확립하려면(따라서 설명하려면)

어떻게 또는 왜 무언가가 발생하는지), 추가 단계가 필요합니다. 구체적으로 과학자들은 시간적 순서를 확립할 수 있어야 합니다. 즉, 한 변수의 변화가 다른 변수의 변화보다 먼저 발생한다는 것을 보여줄 수 있어야 하며, 인과관계가 없는 곳에서 인과관계의 환상을 만들어낼 수 있는 가능한 대체 설명을 배제할 수 있어야 합니다. 다행히도 상관관계 연구(예: 설문 조사)는 부족하지만 인과관계를 테스트하기 위해 특별히 설계된 연구 유형이 있습니다.

방향: 실험. 실험은 연구자들이 가능한 모든 것을 배제할 수 있도록 설계되었습니다.

대안적인 설명을 제공하고 두 변수가 관련되어 있다는 사실뿐만 아니라 그 중 하나가 맞는지 테스트합니다. 변수는 다른 변수의 변화를 일으킵니다. 불행히도 실험의 단점은 수행하기 어려울 수 있으며, 종종 순수한 인과관계 테스트를 보장하기 위해 인위적으로 상황을 제어해야 한다는 것입니다. 너무 자세히 설명하지 않고도 실험의 핵심은 참가자를 "원인" 변수라고 생각하는 변수의 하나 이상의 조건이나 수준에 무작위로 할당하는 것입니다.

18 예를 들어 약물의 효과를 테스트하는 의학 실험에서 참가자들은 무작위로 특정 양의 약물을 받도록 지정됩니다. 일부 참가자는 약물을 전혀 받지 못할 수도 있고(대조 조건), 일부 참가자는 약물을 약간 받을 수도 있고(치료 조건), 일부 참가자는 약물을 많이 받을 수도 있습니다(다른 치료 조건). Dark Souls 연구에서 우리는 다음과 같은 게이머를 얻을 수 있습니다.

이전에 다크 소울을 한 번도 해본 적이 없는 사람들을 무작위로 다크 소울을 전혀 하지 않거나 다크 소울을 여러 개 하도록 지정합니다. 이 조작 후, 연구자들은 첫 번째 변수에 의해 발생한 것으로 생각되는 결과 변수의 변화를 찾습니다. 19 약물 실험에서 연구자들은 약물의 양을 조작한 후 사람의 건강이나 회복을 측정할 수 있습니다. 다크 소울의 예에서 과학자는 참가자들에게 다른 새로운 플레이어와 협력할 기회를 줄 수 있습니다.

그들이 함께 일하고 다른 플레이어를 돕는지 확인하세요. 실험의 논리는 다음과 같습니다. 조건 간에 차이가 있는 경우 조작된 변수가 두 번째 변수보다 먼저 발생했기 때문에 두 번째 변수의 변화를 일으켰다고 말할 수 있습니다. 다시 말해 회복이 사람이 받는 약의 양을 증가시켰다고 말하는 것은 말이 되지 않습니다. 회복은 나중에 발생했기 때문입니다. 마찬가지로 게임 플레이가 먼저 발생했다는 것을 알고 있기 때문에 다른 플레이어를 돕는 것이 먼저라고 말할 수 없습니다. 우리는 이것이 사실임을 보장하기 위해 특별히 실험을 설계했습니다! 통찰력 있는 독자는 인과 관계를 확립하는 데 필요한 요구 사항의 일부가 대체 설명을 배제하는 것을 포함한다는 것을 기억할 것입니다. 실험은 어떻게 그럴 수 있을까요? 예를 들어, 스스로 회복할 사람들을 "약을 구함" 조건에, 더 아플 수밖에 없는 사람들을 "약을 먹지 않음" 조건에 우연히 두지 않았다는 것을 어떻게 알 수 있을까요?

마찬가지로, 우리가 더 도움이 되는 사람들을 "다크 소울 플레이" 조건에 넣고, 모든 멍청이들을 "플레이 안 함" 조건에 넣지 않았다는 것을 어떻게 알 수 있을까요?

18 기술적인 용어로 이를 "독립 변수"라고 합니다. 19 이 변수를 "종속 변수"라고 합니다.

여기서 우리는 무작위 할당의 중요성을 봅니다. 사람들을 무작위로 조건에 할당함으로써, 통계적으로 볼 때, 다른 조건의 참가자들은 완전히 동등합니다. 우리가 정말로 사람들을 무작위로 할당한다면, 모든 건강한 사람들이 한 가지 조건에 처하게 되거나, 모든 도움이 되는 사람들이 순전히 우연에 의해 한 가지 조건에 처하게 될 가능성은 매우 낮아야 합니다.

방에 사람이 가득 차서 동전을 던지고, 앞면이 나오면 방의 한쪽에, 뒷면이 나오면 방의 반대쪽에 무작위로 배정한다고 상상해 보세요. 이렇게 했을 때, 순전히 우연의 일치로 금발 머리 사람들이 모두 방의 한쪽에 앉고 갈색 머리 사람들이 모두 방의 반대쪽에 앉았을 가능성은 얼마나 될까요? 가능할까요? 물론입니다. 하지만 가능할까요? 아니요. 20. 이것이 참가자가 무작위로 조건에 배정되는 한, 연구 시작 시 조건이 동일하다고 가정할 수 있는 이유입니다. 그리고 연구 시작 시 두 조건이 동일해야 하는 것이 왜 그렇게 중요할까요? 연구 시작 시 조건이 동일하다고 가정하고 연구가 끝날 때 조건이 다르다면(예: 약물 조건에서 건강한 사람이 더 많고, 플레이 조건에서 새로운 플레이어와 협력하는 사람이 더 많음), 유일하게 가능한 설명은 두 그룹 간의 단 하나의 차이, 즉 우리의 조작입니다. 이 논리 덕분에 실험은 가능한 모든 대안적 설명을 배제할 수 있습니다. 그러나 보셨듯이 상당한 양의 계획과 통제가 필요하며, 항상은 아니지만, 온라인에서 수천 명의 사람들에게 단일 설문 조사를 이메일로 보내는 것보다 실행하기가 더 어려울 수 있습니다. 이 섹션을 요약하면 과학자들은 다양한 연구 설계의 형태로 다양한 도구를 사용할 수 있습니다. 일부 설계는 연구자의 간섭이나 편견 없이 참가자의 입에서 직접 풍부하고 자세한 내용을 수집하도록 완벽하게 설계되었습니다. 탐색 연구에 이상적으로 적합한 이러한 연구는 현상(예: 사람들의 그룹)의 평균 경향이나 변동성을 설명하는 데 적합하지 않으며 연구자가 변수 간의 상관 관계를 측정하거나 인과 관계를 테스트할 수 있도록 하지 않습니다. 설문 조사 연구는 종종 이러한 초기 탐색 연구를 기반으로 하여 연구자가 현상을 설명하고 변수 간의 상관 관계를 측정할 수 있으며 쉽게 수행할 수 있습니다.

20 사실, 이런 일이 우연히 일어날 가능성은 매번 일어날 때마다 점점 작아집니다.

방에 사람이 한 명 더 있는 경우. 방에 사람이 네 명뿐이라면 우연히 갈색 머리 두 명을 한쪽에, 금발 머리 두 명을 다른 쪽에 배정할 수 있을 것이라고 상상하기 쉽습니다. 하지만 방에 사람이 200명이라면 우연만으로 같은 일이 일어날 확률은 천문학적으로 낮습니다. 공정한 동전을 200번 연속으로 앞면이 나오는 것과 같습니다!

인구의 대규모 표본으로 확장되었습니다. 그러나 일반적으로 인과 관계를 판단하는 능력이 부족하고 일반적으로 참가자의 반응이나 경험의 모든 복잡성과 미묘함을 척도의 소수의 숫자로 축소합니다. 마지막으로 실험은 다른 연구에서 할 수 없는 일, 즉 변수 간의 인과 관계를 확립할 수 있지만 범위 측면에서 종종 매우 제한적입니다(예: 한 번에 소수의 변수만 볼 수 있음). 또한 표본 크기에 관해서는 종종 상관 관계 연구보다 더 제한적입니다. 앞서 언급했듯이 이러한 연구 설계 중 어느 것도 다른 설계보다 본질적으로 "더 좋거나" "나쁘다"고 말하는 것은 어리석은 일입니다. 사용되는 맥락을 고려하지 않고는 실험이 인터뷰보다 더 가치 있는지, 상관 관계 연구가 포커스 그룹이나 관찰보다 더 유용한지 말할 수 없습니다. 그렇게 하는 것은 못을 박는 작업인지 나사를 조이는 작업인지 모른 채 망치가 드라이버보다 낫다고 말하는 것과 마찬가지로입니다. 정보에 입각한 회의론자가 된다는 것은 특정 연구 설계의 적절성을 결정하기 전에 수행되는 연구의 맥락과 목적을 고려하는 것을 의미합니다. 이것은 많은 일반인과 대학생이 실험이 아니라는 이유만으로 질적 연구를 단호하게 무시하는 교훈입니다. 이 책의 연구에 대해 읽을 때, 답하는 질문의 유형과 특정 작업에 이상적으로 적합한 연구 유형을 염두에 두십시오. 그렇게 하면 캐주얼 회의론자의 일반적인 함정을 많이 피할 수 있고 논의되는 연구의 장단점을 더 잘 평가할 수 있습니다. 21 기본 통계학의 고통 없는 수업 이 섹션의 제목을 보고 다음 섹션으로 건너뛰기로 선택한 독자들의 집단적인 떨림을 느낄 수 있습니다. 그러니 용감한 당신에게 찬사를 보냅니다.

21 이 작업에 도움이 되도록 이 책에 제시된 많은 연구가 있습니다.

본질적으로 설명적이며, 퍼리 팬덤의 상태(예: 인구통계)를 그대로 설명하는 것을 목표로 합니다.

또한 매우 광범위하고 개방적인 의미에서 퍼리 팬덤의 다양한 측면을 초기에 탐구하는 것을 목표로 하는 많은 연구가 있습니다(예: 퍼리란 무엇인가?). 마지막으로 변수 간의 상관 관계를 찾는 소수의 주제가 있습니다(예: 퍼리로 식별하는 것과 웰빙). 이러한 연구 중 다수가 자연스럽게 인과 방향에 대한 질문에 적합한 것처럼 보이지만 많은 경우 문제의 예측 변수를 조작할 수 없습니다(예: 사람이

모피)로 인해 이러한 주제에 대한 진정한 실험을 수행하고 인과 가설을 테스트하는 것이 불가능합니다. 이러한 제한 사항은 이 장의 후반부에서 다룹니다.

독자 여러분, 저는 끈기 있게 노력하여 통계 섹션을 살펴보기로 결정한 몇 안 되는 사람 중 한 명입니다.

바라건대 실망하지 않으실 겁니다! 이 섹션을 거의 확실히 건너뛴 사람들의 수는 수학에 대한 일반적인 두려움을 반영하는데, 이 책의 저자 중 많은 사람이 일반 대중과 우리 학부생 모두에게서 인식하는 것입니다. 불행히도, 우리가 좋아하든 싫어하든, 통계는 우리 주변 세계에 넘쳐납니다. 선거가 다가오기 몇 주 전에 여론 조사를 읽어본 적이 있다면, 통계에 노출된 것입니다. 선두 경쟁자보다 20% 더 잘 세척하거나 세균을 99.9% 죽인다고 주장하는 제품 광고를 읽어본 적이 있다면, 통계를 접한 것입니다. 좋아하는 야구 선수의 타율을 본 적이 있다면, 통계를 본 것입니다. 통계의 편재성은 그 자체로 그렇게 나쁜 일이 아닐 것입니다. 우리가 통계의 해석을 전문가에게 맡긴다면 말입니다. 22 그러나 실제로 통계는 종종 잘못 적용되고, 오해되고,

그리고 잘못 표현되어 - 때로는 의도적으로, 때로는 그렇지 않게 - 최상의 경우 혼란을 초래하고 최악의 경우 불신과 잘못된 정보를 제공합니다. 이 아이디어에 대해 말하자면, 우리는 우리의 연구 결과에 대한 요약을 살펴본 후 우리의 결론에 동의하지 않는다고 결정한 우리의 작업에 대한 평신도 회의론자를 몇 명 이상 만났습니다. 그들은 우리의 방법론이나 이론적 기초에 대한 구체적인 비판이 있기 때문이 아니라 단순히 통계가 어떻게 만들어졌는지, 통계가 의미하는 바를 이해하지 못하거나 통계가 의도적으로 조작되어 자신을 오도했다고 가정하기 때문입니다. 이것이 바로 우리가 베일을 벗기고 일부 호기심과 명백한

여기서 통계의 신비로움이 있습니다. 확실히, 우리는 통계 표시를 의도적으로 유지하기로 선택했습니다.

이 책 전체에서 절차와 출력을 최소화하여 가독성을 개선했습니다. 즉, 이 책에서 제시하는 모든 발견은 적어도 하나의 통계 분석에 의해 뒷받침됩니다. 23 우리는 약간의 설명을 통해 스스로 우리의 발견을 비판적으로 평가할 수 있는 더 많은 정보를 갖춘 독자를 만드는 데 도움이 되기를 바랍니다. 회의적일 때 도전할 수 있는 독자.

22 그러는 동안 우리는 아마도 약은 의사에게 맡기는 게 나을 수도 있을 겁니다.

심리학자에게는 심리학이, 교사에게는 교육이, 환경 과학자에게는 기후 과학이 필요합니다. 23 사실, 호기심 많은 독자라면 언제든지 문의해 주시기 바랍니다.

"후드 아래"에서 이 책에 들어간 통계 분석을 살펴보세요! 대개 다른 과학자들이 우리에게 "우리의 작업을 보여달라고" 하지만, 직접 보고 싶어 하는 사람이라면 누구나 가까이 그렇게 할 것입니다!

통계에 대한 일반적인 불신보다는 실질적인 근거에 대한 발견. 기술 통계

—중앙 경향성 목표를 제시했으니, 가장 간단한 통계 유형부터 시작해 보겠습니다. 대부분의 독자가 익숙할 법한 유형인 기술 통계입니다. 기술 통계는 요약하는 방법입니다.

많은 데이터를 간단하고 이해하기 쉬운 요약으로 변환합니다. 이러한 통계 중 가장 일반적이고 직관적인 것은 중심 경향을 말합니다. 즉, 샘플에서 일반적이거나 가장 널리 퍼져 있거나 가장 가능성이 높은 것을 요약한 것입니다. 중심 경향과 관련된 가장 일반적인 통계 중 하나는 평균입니다. 평균 또는 평균은 데이터에서 수학적으로 계산되며 모든 값을 더한 후 값의 개수로 나눈 결과입니다. 평균은 그룹에서 일반적인 것을 근사하는 매우 간단한 방법이며 이해하기 매우 직관적입니다. 예를 들어, 방에 있는 평균 사람의 주머니에 20달러가 있다고 말하면 방에 있는 사람들이 가진 구매력(현금)의 양을 기본적으로 이해할 것입니다. 또한 평균 사람의 주머니에 20달러가 있다고 해서 모든 사람이 정확히 20달러를 가지고 있다는 것을 의미하지는 않는다는 것도 이해할 것입니다. 어떤 사람은 10달러만 가지고 있고 다른 사람은 30달러를 가지고 있을 수 있습니다. 24 사실, 방에 있는 사람 중 아무도 주머니에 20달러를 가지고 있지 않고, 대신 방은 주머니에 10달러와 30달러를 가지고 있는 동일한 수의 사람들로만 구성되어 있을 수 있습니다. 어느 쪽이든, 방에 있는 사람들에게 무언가를 판매하고 싶다면, 평균적인 사람이 현금으로 얼마를 쓸 수 있는지 아는 것이 유용한 정보가 될 것입니다. 25.

24 이 원리가 이처럼 간단한 예에서 직관적으로 드러난다 하더라도 사람들은...

다른 맥락에서는 종종 이 아이디어를 잊어버립니다. 제가 강연을 하면서 평균적인 퍼리는 20대 초반에서 중반이라고 말하면, 나이 든 퍼리는 자신보다 훨씬 나이가 많다고 주장하는 것이 꽤 흔한 반응입니다. 이러한 경향은 일부 사람들이 통계에 대한 불신을 뒷받침할 수 있으며, 평균 점수가 자신의 경험을 반영하지 않는다고 느끼고, 따라서 자신의 경험을 은폐하거나 부정하려고 한다고 느낄 수 있습니다.

물론, 중심 경향에 대한 통계는 의도적으로 공통적인 경험에 대해서만 말하고 전체 범위의 반응을 보여주지 못합니다. 그러나 문제는 통계 계산에 있는 것이 아니며, 평균이 그룹의 중심 경향을 나타낸다는 것도 틀린 것은 아닙니다. 대신 회의론자의 문제는 전체 범위의 반응을 보고자 하는 욕구에 있을 수 있으며, 특히 대표성이 낮은 소수자를 간과할 때 이는 완벽하게 변호할 수 있습니다. 이는 잘못된 방향으로 비난을 돌리지 않기 위해 우려의 근원을 정확하게 말할 수 있는 능력의 중요성을 강조할 뿐입니다. 25 물론 다른 맥락에서는 중심 경향에 전혀 관심이 없을 수도 있습니다.

예를 들어, 이전 각주와 함께 살펴보면 더 흥미로울 수 있습니다.

중앙 경향을 요약하는 데 있어서 평균이 유일한 방법은 아닙니다. 다른 통계

중앙 경향을 비슷하게 설명하지만 약간 다른 방식으로 설명합니다. 예를 들어, 모든 그룹에서 가장 일반적인 값을 나타냅니다. 예를 들어 대부분의 사람들이 주머니에 20달러를 가지고 있고, 일부 사람들이 10달러를 가지고 있고 동일한 수의 사람들이 주머니에 30달러를 가지고 있다면, 모달 값도 평균과 마찬가지로 20달러라고 말할 수 있습니다. 그러나 몇 가지 매우 높거나 낮은 값이 평균 점수를 끌어올려 평균이 덜 유용해지는 다른 데이터 세트를 상상할 수도 있습니다. 예를 들어, 방에 있는 모든 사람이 주머니에 20달러를 가지고 있지만 방에 있는 한 사람이 주머니에 50,000달러를 가지고 있다면 방에 있는 평균 용돈은 20달러보다 훨씬 높을 것입니다. 아마도 1000달러에 가까울 것입니다. 그러나 공급업체로서 대부분의 사람들이 주머니에 20달러를 가지고 있다는 것을 아는 것이 더 유용할 것입니다.

방은 약 20달러밖에 없으므로 가격을 더 잘 조정하거나 20달러 범위의 상품으로 매장을 더 적절하게 비축할 수 있습니다. 또 다른 대안은 그룹의 중간 가치를 고려하는 것입니다.

—즉, 그룹의 "중간" 값입니다. 가장 작은 값부터 가장 큰 값까지 모든 값을 줄 세우면 중간 점수는 줄의 바로 중앙에 있는 점수가 됩니다. 예를 들어, 방에 5명이 있다면 3번째로 많은 돈을 가진 사람의 돈(1~5 사이의 중간 점수)이 중간 점수가 됩니다. 중간값은 다음을 평가하는 또 다른 방법입니다.

그룹의 중심 경향은 매우 높거나 낮은 값에 면적이 있습니다. 이전 예로 돌아가면, 방에서 가장 많은 돈을 가진 사람이 주머니에 50달러나 50,000달러를 가지고 있는 상관이 없을 것입니다. 세 번째로 많은 돈을 가진 사람은 그대로일 것입니다. 이러한 이유로 중간값과 최빈값 점수는 때때로 매우 높거나 낮은 값이 샘플에서 일반적인 사람의 상태를 보여주는 보다 대표적인 방법으로 존재할 때 데이터 세트의 중심 경향을 설명하는 데 사용됩니다. 기술 통계 - 분산 지금까지 중심 경향의 통계에 대해 이야기했습니다. 이것들은 지금까지 대부분의 일반인이 익숙할 통계입니다. 결국, 이것들은 대부분의 사람들이 관심을 갖는 종류의 통계를 나타냅니다. 직장에서 평균적인 사람의 수입은 얼마입니까? 대부분의 사람들이 투표한 후보는 누구입니까? NBA의 평균적인 운동선수의 키는 얼마입니까? 그러나 데이터 세트를 볼 때 고려해야 할 다른 중요한 차원이 있습니다.

사람들의 주머니에 있는 사용 가능한 돈의 전체 범위에서. 그런 연구 질문에 대해, 우리는 중심 경향 측정이 특별히 도움이 되지 않는다고 말할 수 있습니다. 그것은 나쁜 통계나 오류가 있는 통계가 아니라, 당신이 관심 있는 구체적인 질문에 답하기에 가장 적합한 통계가 아닐 뿐입니다.

예를 들어, 평균적인 사람이 20달러를 가지고 있는 방에서 방에 있는 모든 사람이 주머니에 정확히 20달러를 가지고 있습니까? 아니면 각 사람이 가지고 있는 금액에 차이가 있습니까? 그렇다면 이러한 차이는 얼마나 큼니까? 예를 들어 사람들의 주머니에 있는 돈의 양을 아는 것이 유용할 수 있습니다.

\$15-\$25 사이에서 변하는지 아니면 \$0-\$40 사이에서 변하는지. 여기서 설명하는 것은 분산입니다. 중심 경향을 중심으로 점수가 다른 정도입니다. 분산이 절대적으로 0인 샘플에서는 모든 사람이 정확히 같은 점수를 가질 것입니다. 분산이 커질수록 점수와 중심 경향 사이의 거리도 커집니다. 분산이 클수록 사람들이 평균 점수와 더 많이 다를 것으로 예상하고 더 큰 양으로 다를 것으로 예상합니다. 사실, 우리는 일반적인 사람이 평균 점수와 다른 평균 양, 즉 표준 편차라고 알려진 값을 계산할 수도 있습니다.

26 예를 들어, 방에 있는 사람들의 주머니에 있는 평균 금액이 20달러이고 표준 편차가 1달러라면, 평균적인 사람은 20달러와 약 1달러 차이가 난다고 할 수 있습니다. 이것을 평균 금액이 20달러이고 표준 편차가 10달러인 방과 비교한다면, 두 번째 방에 있는 사람들이 첫 번째 방에 있는 사람들보다 주머니에 10달러 또는 30달러가 있을 가능성이 더 높다고 할 수 있습니다. 다른 표현으로는 두 방 모두 사람당 평균 20달러이지만, 사람들의 점수가 그 중심 경향을 중심으로 더 많이 변한다는 점에서 두 번째 방이 "더 시끄럽다"는 것입니다. 추론 통계 - t-검정 지금까지 우리는 기술 통계를 사용하여 데이터 세트의 일반적인 모양을 요약하는 방법을 살펴보았습니다. 예를 들어, 숫자로 가득 찬 스프레드시트를 보지 않고도 사람당 평균 금액이 50달러인 방에 방에 있는 돈보다 더 많은 돈이 있다는 것을 알 수 있습니다.

1인당 평균 금액이 10달러입니다. 또한 표준 편차가 1달러인 방에서 주어진 사람의 주머니에 있는 돈의 양을 추정하는 데 표준 편차가 5달러인 방보다 더 가까울 것입니다. 현실 세계에 적용하면 이러한 측정값을 사용하여 어느 주가 어느 정당에 투표할 가능성이 가장 높은지(또는 어느 주가 엇갈릴지) 예측하고 어느 레스토랑이 더 나은 식사 경험으로 이어질 가능성이 높은지(예: 온라인 평가 기반) 알 수 있습니다. 그리고 통계를 사용하여 주변 세계의 현상을 간결하게 설명한다면 매우 유용할 것입니다. 그러나 이러한 통계를 훨씬 더 강력한 방식으로 사용할 수도 있습니다. 추론 통계라는 통계 범주를 사용하면 단순히 설명하는 것 이상을 할 수 있습니다.

26 사실은 그보다 조금 더 복잡하지만, 현재 목적상 다음과 같습니다.

가리키세요!

데이터 세트를 사용하여 더 복잡한 질문에 답하기 시작합니다. 예를 들어, 기술 통계는 일반적으로 한 번에 하나의 변수(예: 나이)만 살펴보므로 질문 유형이 상당히 제한적입니다(예: 평균 모피의 나이는?). 하지만 두 개 이상의 변수 간의 연관성을 포함하는 질문은 어떨까요? 예를 들어 "과학에 더 뛰어난 사람은 애니메이션 팬인가, 스포츠 팬인가?"라는 질문에 답하고 싶다고 가정해 보겠습니다. 이 질문에는 두 가지 변수가 포함됩니다. 개인의 과학 기술과 그 사람이 속한 팬 그룹입니다. 두 개 이상의 변수를 포함하면 훨씬 더 흥미롭지만 복잡한 질문이 됩니다. 이를 테스트하는 한 가지 방법은 애니메이션 팬 샘플과 스포츠 팬 샘플을 가져와 과학 테스트를 실시하고 어느 그룹이 더 나은 성과를 보이는지 확인하는 것입니다. 매우 간단하지 않나요? 이렇게 했다고 가정해 보겠습니다. 애니메이션 팬 5명과 스포츠 팬 5명을 데려와 과학 테스트를 실시한 결과 애니메이션 팬은 평균 70%, 스포츠 팬은 평균 60%를 기록했습니다. 이것으로부터 우리는 무엇을 결론 내릴 수 있을까요? 언뜻 보기에 답은 매우 명확해 보입니다. 애니메이션 팬은 스포츠 팬보다 평균적으로 더 높은 점수를 받았기 때문에 과학에 더 능숙해 보입니다. 하지만 기억하세요. 우리의 질문은 "과학에 더 능숙한 사람은 누구인가, 애니메이션 팬 샘플인가, 스포츠 팬 샘플인가"가 아니었습니다. 우리는 모든 애니메이션 팬과 모든 스포츠 팬에 대한 주장을 하고 싶습니다. 이 장의 후반부에서 논의하겠지만, 모든 애니메이션 팬과 모든 스포츠 팬을 측정하는 것은 사실상 불가능합니다. 따라서 우리는 이 두 샘플만으로 어느 그룹이 더 똑똑한지에 대한 결론을 도출하려고 애쓰고 있습니다. 그래도 우리의 샘플은 애니메이션 팬이 더 똑똑하다는 것을 시사하는 것 같으니, 문제가 무엇일까요? 글썄요, 애니메이션 팬 5명의 또 다른 무작위 샘플과 스포츠 팬 5명의 또 다른 샘플을 가져온다면 어떨까요? 애니메이션 팬이 다시 이길 것으로 예상할까요? 아니면 스포츠 팬이 다음에 이길 가능성이 있을까요? 이번에는 중심 경향 외에도 분산 정보가 있는 몇 가지 가능한 데이터 세트를 상상해 보겠습니다. 예를 들어, 애니메이션 팬의 점수가 이와 같다고 가정해 보겠습니다 (70%, 68%, 69%, 71%, 72%). 스포츠 팬의 점수가 이와 같다고 가정해 보겠습니다 (60%, 58%, 62%, 61%, 59%). 이것은 무엇을 시사할까요? 애니메이션 팬은 평균 70%를 받았고, 샘플에 있는 모든 애니메이션 팬이 그에 가까운 점수를 받았습니다. 또한 스포츠 팬은 평균 60%를 받았고, 모든 스포츠 팬이 그에 가까운 점수를 받았습니다. 그렇다면 애니메이션 팬 5명과 스포츠 팬 5명을 더 모으면 어떻게 될까요? 음, 점수에서 발견한 변동성이 매우 적다는 점을 감안할 때, 다른 애니메이션 팬 집단도 그럴 것이라고 합리적으로 예상할 수 있습니다.

70%에 매우 가까운 점수를 받았고 다른 스포츠 팬 집단은 60%에 매우 가까운 점수를 받았습니다.

여기서는 점수에 많은 변동성이 있는 것 같습니다. 이제 다른 데이터 세트를 상상해 보세요. 이번에는 애니메이션 팬의 점수가 이렇게 생겼습니다 (70%, 95%, 45%, 100%, 40%). 스포츠 팬의 점수는 이렇게 생겼습니다 (60%, 100%, 20%, 90%, 30%). 평균은 이전 데이터 세트와 같습니다. 애니메이션 팬의 평균은 70%이고 스포츠 팬의 평균은 60%입니다. 하지만 새로운 애니메이션 팬 5명과 새로운 스포츠 팬 5명을 뽑는다면 평균이 같을 것으로 예상하시겠습니까? 아마도 그렇지 않을 것입니다. 이러한 점수에 많은 변동성이 있으므로 다음 애니메이션 팬 세트에는 여러 사람이 포함될 가능성이 큼니다.

실패한 사람이 있는 반면, 다음 스포츠 팬 집단에는 정말 잘한 사람이 많을 수 있습니다. 다시 말해, 어느 그룹이 과학에 더 뛰어난지에 대한 질문은 언뜻 보기보다 더 복잡합니다. 두 그룹의 평균 점수를 비교하여 어느 그룹이 더 높은지 확인하는 것만으로는 충분하지 않습니다. 또한 그룹 점수의 변동성에 대한 정보를 고려하여 연구를 다시 실행하면 같은 결과를 기대할 수 있는지, 아니면 다음에 다른 결과를 기대할 수 있는지 확인해야 합니다. 이것이 핵심적으로 t-검정이라고 알려진 통계적 검정 유형의 논리입니다. 두 그룹의 평균 차이와 두 그룹의 변동성을 비교하는 것입니다. 그룹 평균 사이에 큰 차이가 있고 각 그룹의 점수에 비교적 변동성이 적다면, 그렇습니다. 한 그룹의 점수가 다른 그룹보다 통계적으로 상당히 높다는 결론을 내릴 수 있습니다. 즉, 우리가 연구를 다시 실행하면 계속해서 차이를 찾을 수 있을 것입니다.

그 인구 집단에서 표본을 계속 추출하기 위해서입니다. 27 이것은 이 책에서 많은 그룹 비교(예: 페리와 애니메이션 팬을 비교하는 것)의 기본 논리와 같으며, 우리가 한 그룹이 다른 그룹보다 점수가 더 높다고 주장할 때, 우리는 일반적으로 이 논리에 근거하여 주장합니다. 28.

물론 테스트에는 이보다 더 많은 내용이 있지만 이것이 테스트의 기본 논리입니다.

통계적으로 유의미한 것으로 간주하려면 과학자들은 이렇게 큰 분산을 가진 그룹 간의 차이가 5% 이하의 시간 동안 무작위적 우연으로만 발생할 수 있음을 보여줘야 하며, 여기서 "p 3.0.CO;2-F Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2013). 낙인이 찍힌 여가 맥락에서 대처 자원으로서의 더 깊은 여가 참여. 여가/Loisir, 37(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Mohr, JJ, & Kendra, MS (2011). 성적 소수자 정체성에 대한 다차원적 측정의 개정 및 확장: 레즈비언, 게이, 양성애자 정체성 척도. 상담 심리학 저널, 58(2), 234-245. <https://doi.org/10.1037/a0022858> Obst, P., Zinkiewicz, L., & Smith, SG (2002a). 공상과학 팬덤의 공동체 감각, 1부:

관심 있는 국제 커뮤니티에서의 커뮤니티 감각 이해. 커뮤니티 심리학 저널, 30(1), 87-103. <https://doi.org/10.1002/jcop.1052> Obst, P., Zinkiewicz, L., & Smith, SG(2002b). 공상과학 팬덤에서의 커뮤니티 감각, 2부: 이웃과 관심 집단의 커뮤니티 감각 비교. 커뮤니티 심리학 저널, 30(1), 105-117. <https://doi.org/10.1002/jcop.1053> Pepitone, A.(1981). 사회 심리학의 역사에서 얻은 교훈.

American Psychologist, 36(9), 972-985. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.36.9.972> Plante, CN, Reysen, S., Brooks, TR, & Chadborn, D. (2021). CAPE: 팬 관심의 다차원 모델. CAPE 모델 연구팀.

Plante, CN, Reysen, S., Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2020). '내 팬덤 초보자에게서 나가': 팬의 엘리트주의와 게이트키퍼에 대한 교차 팬덤 연구. Journal of Fandom Studies, 8(2), 123-146. <https://doi.org/10.1386/jfs.00013.1> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). Furscience! 국제 의인화 협회의 5년간 연구 요약

연구 프로젝트. Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. Current Psychology, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Snider, JS, Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015). '피부 깊이 이상': 낙인이 찍힌 팬 커뮤니티에서 독특성 위협에 대한 대응으로서의 생물학적 본질주의.

영국 사회심리학 저널, 54(2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999). 스포츠 팬의 사회적 정체성이 친사회적 행동의 생산에 기여. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실제, 3(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Postmes, T., Haslam, SA, & Jans, L. (2013). 사회적 정체성의 단일 항목 측정: 신뢰성, 타당성 및 유용성. British Journal of Social Psychology, 52(4), 597-617. <https://doi.org/10.1111/bjso.12006>

Reysen, S., & Branscombe, NR(2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. 스포츠 행동 저널, 33(2), 176-193.
Reysen, S., Katzarska-Miller, I., Nesbit, S. M., & Pierce, L. (2013). 사회적 정체성에 대한 단일 항목 측정의 추가 검증. 유럽 사회 심리학 저널, 43(6), 463-470. <https://doi.org/10.1002/ejsp.1973>
Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015). 퍼리 팬덤의 내집단 편향과 내집단 투사. International Journal of Psychological Studies, 7(4), 49-58. <http://dx.doi.org/10.5539/ijps.v7n4p49>
Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2018). 팬과 비팬의 얼굴 기억. 팬덤 관련 예술 및 의상. 인지 및 문화 저널, 18(1-2), 224-229. <https://doi.org/10.1163/15685373-12340024>.

Reysen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). 다른 세계로 옮겨지다: 애니메이션 팬의 심리학. 국제 애니메이션 연구 프로젝트. Reysen, S., & Shaw, J. (2016). 기본 팬으로서의 스포츠 팬: 비스포츠 팬이 낙인 찍히는 이유. The Phoenix Papers, 2(2), 234-252. Roberts, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2016). 모든 환상이 창조되는 것은 아니다
동등함: 판타지 스포츠 팬들의 퍼리, 브로니, 애니메이션 팬에 대한 인식. 피닉스 페이퍼, 2(1), 40-60.
Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen, S. (2015). 인간동물형 정체성: 퍼리 팬덤 구성원과 비인간 동물의 연결. Anthrozoös, 28 (4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993>
Sherif, M. (1966). 집단 갈등과 협력: 그들의 사회 심리학. Routledge & Kegan Paul. Sherif, M., Harvey, OJ, White, BJ, Hood, WR,

& Sherif, CW(1961). 집단 간 갈등과 협력: Robbers Cave 실험. 오클라호마 대학교. Tajfel, H., & Turner, JC(1979). 집단 간 갈등의 통합 이론.

W. Austin 및 S. Worchel(편), 집단 간 관계의 사회 심리학(33-47쪽).

Brooks/Cole. Turner, JC, Hogg, MA, Oakes, PJ, Reicher, SD, & Wetherell, M. (1987).

사회 집단 재발견: 자기 범주화 이론. 블랙웰. 발레랑, RJ, 블랜차드, C.,

Mageau, GA, Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). 레 열정

de l'âme: 강박적이고 조화로운 열정에 관하여. Journal of Personality and Social Psychology, 85(4), 756-767.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>
Yoshida, M., Heere, B., & Gordon, B. (2015).

커뮤니티를 통한 행동적 충성도 예측: 다른 팬들이 우리 자신의 의도, 우리의 만족, 그리고 팀 자체보다 더 중요한 이유. 스포츠 경영 저널, 29(3), 318-333. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0306>.

7장.

퍼소나: 가까이서 본 퍼소나.

코트니 "누카" 플랜테 1.

심리학 컨퍼런스에 참석할 때마다 저는 전문적으로 차려입은 동료들의 바다에서 길을 잃는 것을 느낍니다.우리는 모두 이름, 근무하는 대학, 현재 직함이나 계급(예: 준교수, 박사 과정생)이 눈에 띄게 적힌 명찰을 착용합니다.퍼리 컨벤션에 참석할 때마다 이 경험과 몇 가지 유사점을 알아차리지 않을 수 없습니다.모든 참석자가 이름과 함께 직함이나 계급(예: 스폰서, 딜러)이 적힌 컨벤션 배지를 착용하고 있으며, 어떤 경우에는 다른 정보(예: 출신 국가)도 있습니다.그러나 얼마 지나지 않아 차이점이 나타나기 시작합니다.한 가지 예로, 두 행사 모두 배지에 이름이 있지만 퍼리 컨벤션의 이름은 거의 합법적인 이름(예: "누카", "닥터 샤지")이 아닙니다. 또 다른 차이점은 공식 컨벤션 배지 옆에 종종 발견되는 더 크고 눈에 띄는 배지로, 의인화된 동물 캐릭터가 특징입니다. 캐릭터는 참석자와 특징을 공유하거나 공유하지 않을 수 있지만(예: 유사한 헤어스타일, 안경, 옷 스타일) 다른 의인화된 동물 캐릭터의 바다 속에서도 거의 확실히 독특할 것입니다. 이 장에서는 퍼소나라고도 알려진 이러한 의인화된 동물 캐릭터에 주목합니다. 퍼리는 물리적 및 온라인 퍼리 공간에서 자신을 표현하는 데 사용하는 이름, 이미지 및 캐릭터입니다. 보시다시피, 외모

그리고 이러한 문자에 내재된 의미는 그 소유자의 지문처럼 다양하고 뚜렷합니다.

퍼소나란 무엇인가? 퍼소나의 세부 사항과 퍼리 문화에서 퍼소나가 차지하는 필수적인 역할에 대해 너무 깊이 파고들기 전에, 먼저 퍼소나라는 용어가 무엇을 의미하는지 정의하는 데 시간을 할애해야 합니다. 퍼소나는 퍼리 공간에서의 자기 표현인가, 아니면 롤플레이밍되는 캐릭터인가? 현실 세계에 구현된 이상적인 자아인가, 아니면 더 어둡고 기본적인 본능을 충족시킬 수 있는 기회인가? 이 모든 것이 해당되는가, 아니면 그 어느 것도 해당되지 않는가? 밝혀진 바에 따르면, 퍼리의 정의(5장 참조)와 마찬가지로, 단 하나의

퍼소나가 무엇인지에 대한 합의된 정의. 기껏해야, 퍼소나는 동물과 같은 특징을 가지는 경향이 있고(또는 어떤 경우에는 완전히 야생 동물) 이름이 연관되어 있다고 말할 수 있습니다.

그러나 일반적으로 합의된 이러한 특징을 넘어서는 부분에서는 합의가 빠르게 무너집니다.

1. 이 장에 대한 의견을 제시해 주신 Hazel (Bobbi) Ali Zaman 박사께 감사드립니다.

이 주제에 대해 여러 차례 토론을 나눈 것에 감사드립니다!

표 7.1. 응답자에게 퍼소나의 특성과 그것이 수행하는 기능을 설명하도록 요청하는 개방형 질문에서 추출한 공통 주제. 일부 응답은 여러 주제로 분류할 수 있었습니다. 주제 응답의 % 나를 대표/표현 49.4% 아바타, 마스크 또는 온라인 ID 21.7% 이상화된 나 21.2% 팬덤과 상호 작용/연결하는 방법 16.9% 특정 성격 특성을 반영 14.8% 창의성, 판타지 또는 예술에 대한 초점 12.9% "진짜" 또는 "진정한" 나 8.0% 다른 자아, 다른 자아 7.7% 대처 또는 자기 계발 수단 7.2% 내가 될 수 없거나 되어서는 안 될 무언가가 될 수 있게 함 6.4%.

이 점을 설명하기 위해, 우리는 2021년 연구에서 약 1,700명의 퍼리 응답자에게 개방형 방식으로 퍼소나가 그들에게 무엇이고 그것이 어떤 특별한 기능을 충족하는지 설명해 달라고 요청했습니다. 우리는 모든 응답을 읽고 가장 자주 나온 주제를 추출, 코딩, 정리했습니다. 그 결과 24가지의 서로 다른 응답 범주가 나왔고, 그 중 가장 흔한 10가지가 표 7.1에 나와 있습니다. 상당히 의미심장하게도, 절반 이상의 퍼리에게 단 하나의 주제도 지지되지 않았습니다. 또는 다른 말로 하자면, 대부분의 퍼리가 자발적으로 만들어낸 퍼소나가 무엇이고 무엇을 하는지에 대한 단일한 정의가 없었습니다. 2 그 대신, 결과는 퍼소나가 많은 퍼리에게 매우 다른 것임을 보여줍니다. 물론, 응답을 범주로 그룹화하거나 결합하려고 할 때마다 필연적으로 해당 응답의 중요한 뉘앙스 중 일부를 잃게 될 것입니다. 3 이런 문제를 줄이고 우리의 해석을 참가자들에게 강요하는 것을 피하기 위해 우리는 각 주제에 대한 응답자 자신의 대표적인 인용문을 표 7.1에 제시합니다.

2 물론, 이는 대부분의 퍼리가 이 중 일부에 동의하지 않는다는 것을 의미하지는 않습니다.

그들이 한 페이지에서 읽는다면 개념화. 하지만 사람들이 스스로 무엇을 생각해 내는지 보는 것은 유익할 수 있는데, 그것은 어떤 개념이나 주제가 가장 두드러지는지에 대한 꽤 좋은 표현이기 때문이다. 그들의 마음속에서. 3 a에 수반되는 모든 뉘앙스와 "영망진창"의 훌륭한 예.

fursona에 대해서는 Zaman(2023)을 참조하세요.

내 퍼소나는 나를 대표하거나 표현한다.

가장 흔하게 나타난 주제는 자신의 퍼소나가 자신이거나 적어도 자신의 어떤 면을 표현하거나 표현한 것이라는 것입니다. 다음 인용문에서 볼 수 있듯이 이 주제는 종종 목록의 다른 주제와 겹칩니다.

"나에게 용은 인간의 형상이 없는 나와 똑같습니다."

"기본적으로 저지만 털털한 성격이에요. 이상한 배경 스토리나 전설은 없어요."

"저에게 그것은 단순히 저 자신을 나타내는 것이지 제가 연기하려는 어떤 캐릭터를 나타내는 것이 아닙니다. 어쩌면 약간 이상화는 되었지만 극단적이지는 않다."

"저에게 있어서 제 퍼소나(가장 중요한 것)는 제 정신적인 표상입니다. 보통 제가 현실 세계 상황과 별개로 무언가를 한다고 생각할 때, 저는 적어도 외형적으로는 저를 제 퍼소나라고 생각합니다. 이것은 제가 그것이 제 내면의 자아나 제 진정한 모습이라고 믿는다는 것을 의미하지 않습니다. 그저 제가 제 자신을 보는 모습이거나 제 자신에 대해 생각하고 싶은 모습일 뿐입니다."

"그는 나보다 낫지 않지만, 나보다 되기가 더 쉬워. 게다가 머리 스타일도 더 좋아.; 그는 그냥 나야. 내가 인류학자라면 그는 나야. 나 자신을 표현하는 또 다른 형태. 그는 내가 어렸을 때 가졌던 성격으로, 내가 물어버렸거나 아니면 접촉을 잃었다고 느낀다."

"저는 제 소나를 마치 제가 캥거루인 것처럼 만들기로 했습니다. 대부분의 퍼리들이 그렇게 하듯이요. 마치 자신이 가장 좋아하는 동물이거나 자신을 시각화하는 것을 의미합니다. 제 퍼소나는 저와 같은 이름을 가지고 있고, 같은 흉터를 가지고 있고, 심지어 저는 그에게 저와 같은 대명사, 키, 몸무게, 성적 취향을 주었습니다. 제가 말했듯이, 그것은 저로 표현되어야 하지만, 캥거루입니다."

"제 퍼소나인 수달은 기본적으로 제 자신을 표현한 것입니다. 재밌고(바라건대...), 장난기 있고, 사려 깊고, 수영을 좋아하고, 주의가 쉽게 산만해집니다. 제 안에 있는 아이가 수달의 형태로 놀러 나온 것 같다고 말할 수 있을 것 같습니다."

물론, 한 사람의 퍼소나는 자신을 완벽하게 표현할 필요는 없고, 그 관계가 맥락에 따라 단순하거나 일관적일 필요도 없습니다.

"제 퍼소나는 퍼리 세계로 가는 관문이자 창의적인 출구입니다. 저는 그와 동일시하지만 동시에 그는 저와 분리되어 있습니다. 저는 그를 떠오르는 방식으로 그리는데, 여기에는 제가 개인적으로는 꺼릴 수 있는 것도 포함됩니다. 그의 성격과 제 성격이 합쳐지는 것은 특히 제가 저는 퍼슈트와 퍼소나를 입고 있고, 저는 하나가 됩니다. 저는 제 행동과 사람들과 상호작용하는 방식에 분명히 변화가 있음을 알아차립니다. 제 퍼소나는 저의 일부이고, 저는 그 일부입니다."

이 책의 후반부에서 다시 언급하겠지만, 트랜스젠더 퍼리들은 퍼소나를 통해 자신의 성 정체성의 측면을 표현하는 것이 특히 도움이 될 수 있습니다.

"나 자신과 나의 트랜스성을 표현하는 방법인데, 사슴은 내 전환을 나타내는 눈에 보이는 특징(鬚)을 가지고 있기 때문입니다."

"저의 퍼소나는 제가 아웃팅되거나 잘못된 성별로 분류되는 것을 두려워하지 않고도 저 자신과 제 성 정체성을 자유롭게 표현할 수 있게 해줍니다. 제 몸과 표현에 편안함을 느낄 수 있게 해줍니다."

"그게 바로 나야! 젠더플루이드라서 두 개가 있어. 여자와 남자가 있는데, 주로 여성으로 등장하고 있기 때문에 그녀가 메인이야. 하지만 내 퍼소나는 나와 아주 비슷하고 나의 일부야. 내가 나 자신을 보는 것도 대부분 그래."

내 퍼소나는 아바타, 마스크트 또는 온라인 ID입니다. 이전 섹션의 퍼리들은 퍼소나가 자신의 자아감과 밀접하게 연결되어 있다고 생각했을 수 있지만, 다른 사람들은 퍼소나를 실용적인 목적을 가진 도구로서 상호 작용할 때 훨씬 더 기능적인 방식으로 본다고 설명합니다.

다른 사람들—특히 온라인 공간에서. 예를 들어, 일부는 익명성을 유지하기 위해 별명으로 퍼소나를 갖는 것의 유용성을 강조했습니다.

"사람들과 대화하고 어떤 형태로든 익명성을 유지할 수 있는 아바타."

"그는 익명성의 이점을 가진 자기 표현의 한 형태입니다. 나는 나 자신에 대해 더 개방적일 수 있습니다.
나 자신을 폭로하고 있어요."

"온라인 익명성을 허용하는 버퍼. 사람들이 내가 진짜 누구인지 알아내고 공격할 수 있다는 두려움 없이 나 자신이 될 수 있어요. 그것.

"그렇지 않았다면 감히 할 수 없었을 곳에서도 사교할 수 있게 해줍니다."

"그는 내가 나 자신을 표현하는 방식이며 또한 안전하게 나 자신을 표현할 수 있는 수준의 익명성을 허용합니다."

"제 퍼소나는 제 인터넷 존재감을 나타내는 마스크트입니다. 저는 제 실명, 얼굴, 나이 또는 성별을 공유할 필요가 없습니다. 사람들이 그 캐릭터를 저로 여기기 때문입니다. 그것은 저를 안전하게 지켜줍니다."

"저에게 제 퍼소나는 제 자신의 연장선입니다. 여러 면에서 저는 그이고 그는 저입니다! 여러 면에서 그는 저보다 조금 더 외향적이고 매력적이며 자발적일 수 있지만, 대부분 우리는 다른 피부를 가진 같은 생물입니다. 그는 또한 제가 정치와 정부와 같은 것에 대한 제 생각을 공유하고 싶을 때 온라인에서 어느 정도 익명성을 유지해 주어 고용주와 문제가 생기지 않도록 합니다."

"제 퍼소나는 제가 가장 좋아하는 캐릭터일 뿐입니다. 퍼소나의 한 가지 목적은 온라인과 예술/음악에서 익명으로 제 자신을 표현하는 것입니다. 이것의 이점은 사람으로서 제 자신에 대한 비판으로부터 더 잘 보호받는다는 것입니다. 대신 이 캐릭터에게 향해지는 것 같습니다. 또한 제 자신의 결점과 삶의 경험과 무관한 캐릭터를 통해 제 자신을 표현할 수 있습니다. 이것이 무례하게 행동할 변명이 된다고 생각하는 것은 아닙니다. 하지만 저는 주로 유용성 때문에 퍼소나를 가지고 있다고 생각하지 않습니다. 저는 주로 그것을 원하기 때문에 그것을 가지고 있습니다."

어떤 사람들에게는 퍼소나는 브랜드나 로고의 기능을 했습니다.

"그는 주로 온라인에서 나를 대표하는 존재, 아바타, 온라인에서 내 브랜드의 일부로서 역할을 합니다."

"저는 '퍼소나' 두 개를 가지고 있습니다. 둘 다 단순히 이름과 관련된 예술적 표현일 뿐입니다. 하나는 PG 관련 자료에 초점을 맞추고, 다른 하나는 성인 관련 자료에 초점을 맞춥니다."

"저는 그것이 제 이름/브랜드라고 생각합니다. 인터넷에서 परि들과 소통할 때 별명과 비슷한 역할을 합니다."

"나 자신을 보여주는 데 도움이 되고 마케팅에 유용한 도구입니다. 마스크트/미니멀리스트 로고에 비하면 인간의 얼굴은 그렇게 매력적이지 않습니다."

제 퍼소나는 저의 이상화된 버전입니다.

일부 परि들은 퍼소나의 기능에 집중하기보다는 퍼소나의 형태를 강조했습니다. 그런 경우, परि들은 퍼소나를 이상적이거나 더 완벽하고 바람직한 자아를 구현한 것으로 묘사할 가능성이 훨씬 더 컸습니다.

"그는 어느 정도 저예요. 온라인과 퍼리에서 저를 대표하고, 제가 원하는 대로요."

더 젊고, 더 건강하고, 더 튼튼하고, ... 더 작아졌습니다."

"이것은 내가 좋아하고 일상 생활에서 더 많이 기르고 싶은 나 자신의 측면과 상호 작용하는 더 구체적인 방법을 제공합니다. 그것은 나의 친절하고, 호기심이 많고, 재미있고, 어리석고, 자발적이고, 자연을 사랑하는(그리고 종종 혼란스러운) 면을 나타냅니다."

"그는 내가 되고 싶은 사람이에요. 강하고 자신감 있는 사람."

"그녀는 제 눈에 완벽한 존재입니다. 그녀는 신성하고, 자부심이 강하고, 강력하며, 그녀의 독특한 재능과 경험을 최대한 활용할 수 있습니다. 그녀는 자신감이 있고, 배려심이 많고, 유능합니다. 이것들은 제가 제 자신에게 열망하는 것들이지만, 저는 제가 있는 그대로 완벽해질 수 없다는 것을 알고 있습니다."

마지막 인용문에서 제시했듯이, 어떤 사람들에게 있어서 자신의 퍼소나를 이상적인 것으로 묘사하는 것은 자신의 덜 바람직한 측면과 퍼소나를 명확하게 대조하는 것을 포함합니다.

"그것은 이상적인 나, 내가 게으르거나 비겁해서 시도조차 하지 못했던 일을 해내기 위해 그 이상을 해낸 나, 그리고 언제나 내 성격을 반영하는 나로 작용합니다."

"Fursona는 기본적으로 저 자신과 같지만, 제가 부족하다고 느끼는 사회적 기술 같은 분야에서 몇 가지 개선이 있었습니다."

"보통 더 나은 능력과 더 적은 결점을 가진 나 자신의 퍼소니피케이션."

많은 응답자는 자신이 이상형을 나타내는 것 이상으로, 자신이 닮고 싶어하는 퍼소나를 적극적으로 추구하고 있다고 밝혔습니다.

"제 퍼소나는 두 가지 방식으로 기능합니다. 첫째, 대부분의 사람들에게 그럴 것이라고 생각하듯이, 제 퍼소나는 제가 자기 표현의 한 형태로 사용하는 제 자신의 연장선입니다. 둘째, 하지만 저는 내가 구현하고 싶은 것에 내 퍼소나의 성격을 모델링하고, 내가 갖고 싶어하는 특성을 그들에게 부여하는데, 대개 자기 개선의 한 방법으로서입니다. 예를 들어, 지금은 조직 능력을 키우려고 노력하고 있기 때문에, 내 퍼소나는 잘 조직된 개인이라고 결정했습니다. 일종의 시각화 연습입니다."

"내 자신 안에서 내가 가치 있다고 생각하는 특성을 개발하는 것은 영감입니다. 자립심, 건강, 자신감과 같은 특성. 그것은 내가 될 수 있는 것에 대한 일종의 "권력 환상"을 경험하게 해주는 이상화된 나 자신입니다."

"제 퍼소나는 더 크고, 더 대담하고, 더 자신감 있는 버전의 저입니다. 그것은 제가 풀타임으로 구현하고자 하는 더 자신감 있고, 더 활기찬 캐릭터로 투사할 수 있게 해줍니다."

"제 퍼소나는 드래곤이고, 그의 주된 목적은 제 자신의 측면을 앞으로 내세우고 제가 즐기는 측면을 증폭시키는 것입니다. 사회적 규범 내에서 제 퍼소나처럼 행동함으로써, 저는 매일의 일상에 자신감과 조금 더 외향적인 모습을 가져올 수 있습니다."

"제 퍼소나는 제 자신을 이상적으로 표현한 것입니다. 신체적, 정신적으로 제약이 없다면 제가 어떤 사람이 될지 말입니다. 그런 의미에서 저는 신체적, 정신적으로 지금보다 훨씬 더 건강합니다."

그는 제가 페리가 되기 전부터 제가 달성할 이상을 제시해 주었어요. 제가 제 자신을 바라보고 있다면 결코 상상할 수 없는 일이죠."

"전형적으로 조금 더 나은 나인 또 다른 상상의 자아입니다. 이 퍼소나를 마법적이고 강력하게 만들고 싶지는 않지만, 나와 가까운 사람이 되는 것을 선호합니다. 이 퍼소나는 교수, 지적이고, 학식이 풍부하고, 지식이 풍부하지만, 동시에 재미있고, 귀엽고, 화려하다는 미래의 꿈의 직업을 가지고 있습니다.

"어떤 면에서 그것은 제 인생의 목표가 되었습니다."

"내 정체성의 확장: 어떤 면에서는 이상화되었지만 대부분은 나 자신을 솔직하게 반영한 것입니다. 어떤 면에서는 그것을 내 자신의 결정을 안내하는 롤모델로 사용합니다(예: 나의 또 다른 자아는 비교적 건강하므로 그것에 맞게 운동을 할 것입니다)".

"그는 제 이상형이자 꿈이자 목표입니다. 그는 평범한 동물이지만, 제 꿈을 이루기 위해 열심히 공부하라고 저를 밀어줍니다."

내 퍼소나는 팬덤과 소통하거나 연결하는 방법입니다. 팬십뿐만 아니라 팬덤으로서 페리에 대해 이미 논의했기 때문에(6장 참조), 많은 페리들이 퍼소나를 페리 팬덤의 나머지 사람들과 소통하는 방법으로 보는 것은 놀라운 일이 아닙니다. 아마도 "로마인처럼 하려고" 하는 많은 페리들은 팬덤에 들어오면서 퍼소나를 만들어야겠다고 생각할 수 있는데, 대부분의 다른 페리들이 퍼소나를 가지고 있다는 것을 알아차리기 때문입니다(자세한 내용은 이 장의 뒷부분 참조).

이로 인해 많은 페리들은 퍼소나를 다른 페리들과 공통점을 만드는 수단으로 여깁니다.

그러나 일부 사람들은 팬덤의 규범이나 페리는 퍼소나를 가져야 한다는 기대 때문에 동료들로부터 압력을 받을 수 있다는 점을 지적하며, 이에 대한 필요성을 다소 부정적으로 말합니다.

"팬덤 내에서 나를 표현하는 아바타입니다. 페리 공간에서 더 잘 섞이고 참여하기 위한 수단일 뿐이지만, 저는 무엇보다도 인간입니다."

"그것은 내가 인간이 아닌 존재라는 경험과 더 긴밀하게 일치하는 자기 표현을 위한 메커니즘으로, 주로 사회적 공간에서 사용하기 때문에 내 이러한 경험은 다른 페리와 테리안에게 즉시 이해될 수 있습니다."

"그냥 다른 페리들이 나를 알아가고 전화하기 위한 도구일 뿐이에요."

"대부분 아바타입니다. 제 미적 취향에 맞습니다. 이를 통해 동물 사람들이 사는 일관된 환경에서 다른 인류 캐릭터와 교류할 수 있습니다."

"제가 페리를 사용하는 이유는, 그저 제 개인을 위해 인터넷에서 실제 정체성을 만드는 기능적 목적을 위해 사용한다고 말하고 싶습니다. 그렇지 않으면 저는 커뮤니티에 존재하지 않을 테니까요. 제가 페리의 '관습과 전통'을 받아들이기 위해 한 몇 안 되는 일 중 하나입니다."

"어, 기본적으로 팬덤의 열쇠예요. 그게 아니면 받아들여지지 않아요. 하지만 동시에 그녀는 그저 나일 뿐이에요."

"처음부터 "퍼소나"는 단순히 필요한 것이었습니다. 페리 팬덤의 다른 측면을 즐기는 동안 퍼소나가 없으면 팬덤 회원들로부터 너무 많은 질문과 비교는 댓글이 나왔기 때문입니다."

다른 사람들은 퍼소나가 새로운 사람을 만날 때의 사회적 불안이나 수줍음을 줄여 다른 퍼리들과 교류하는 데 도움이 되며, 상황에 대한 거리감이나 단절감을 제공하는 데 도움이 된다고 강조했습니다.

"무대 공포증을 극복하고 사람들 앞에서 공연할 수 있는 자신감을 주었습니다. 저는 많은 사람들에게 개인적인 결함으로 당신을 판단하지 않기 위한 방법으로 그것을 설명합니다. 당신이 그룹과 공연하거나 상호작용을 하다가 넘어지면 실수를 하세요. 그것은 그저 어리석은 고양이 실수를 하는 것일 뿐이지, '인간 형태'로 공연했다면 더 가혹한 비판을 받지 않습니다."

"제 퍼소나는 깨끗한 석판과 같아요. 만난 적이 없고 다시 만날 수 없을지도 모르는 사람들과 이야기하는 데 덜 불안해요."

"제 퍼소나는 셀프 인서트입니다. 제 소나는 저입니다. 저는 소나로서 퍼리와 대화하는 게 더 편안합니다."

"이것은 다른 환경에서보다 퍼리들 사이에서 (긍정적이고 사회적인) 위험을 감수할 수 있게 해줍니다."

"퍼소나는 아니고, 제가 꼭두각시로 삼을 이름이 붙은 캐릭터입니다. 제가 쓰는 가면에 가깝습니다(직장에 가거나 가족을 방문할 때 쓰는 가면과 같은 의미로, 가면은 퍼리 전용이 아닙니다). 착용하고 상호작용하기에 좋은 느낌입니다."

4 미디어 연구자들은 사회적 거리두기가 미치는 영향을 오랫동안 인식해 왔습니다.

사람들을 억제하지 못하게 하는 것, 즉, 불안이나 반발에 대한 두려움 때문에 그렇지 않았다면 하지 않았을 방식으로 행동하게 하는 것입니다. 이는 온라인 상호작용에서 확실히 그렇습니다. 익명성이라는 느낌이 또는 가면을 사용하거나 자신의 행동을 추적할 수 없게 보임으로써 제공되는 투명성 덕분에 사람들은 얼굴을 마주할 때보다 훨씬 더 적극적으로 의견을 표현하거나 행동할 수 있습니다(Suler, 2004).

내 퍼소나는 특정/특정 성격적 특성을 반영합니다. 많은 퍼리들이 이전 섹션에서 퍼소나가 자신을 표현한 것이라고 말했지만, 다른 퍼리들은 퍼소나가 나타내는 자신의 특정 측면이나 모습을 더 구체적으로 설명합니다. 자신을 전체적으로 표현하기보다는 일부 퍼리는 자신의 한 측면을 나타내는 퍼소나를 만듭니다.

"제 퍼소나는 기본적으로 색상 구성표, 즉 어둡고 우울한 면에서 제 미학을 전달합니다. 또한 자녀가 없거나 불임 수술을 원한다는 의사를 전달하기 위해 귀를 잘라냈으며 갈기 암사자도 있습니다. 자연은 반드시 자신을 드러내지 않고도 트랜스젠더를 암시합니다."

"저는 5가지가 있습니다. 그중 4가지는 저의 다른 면을 나타냅니다. 예를 들어, 하나는 불안하고, 내성적이며, 서투르고, 수줍어합니다. 다른 하나는 스포티하고, 비꼬고, 시끄럽고, 자발적입니다. 또 다른 하나는 재미있고, 배려심이 많고, 포옹을 좋아하고, 지지적입니다. 마지막 4가지는 반사회적이고, 짜증이 나고, 무감각하고, 침울합니다. 제 5번째 퍼소나는 본질적으로 모두 이것들을 하나의 캐릭터로 만들어요. 그녀는 제 메인 퍼소나이고 저는 그녀의 성격/등을 저와 연결해요."

"저는 몇 가지 주요한 것을 가지고 있지만, 가장 중요한 것은 제 드래곤으로, 행복감입니다. 저는 이 퍼소나를 사람들에게 미소를 가져다주기 위해 사용합니다. 그들의 의미는 사람들을 행복하게 만드는 것입니다. 화려하고 생기가 넘치며, 분명히 도움이나 친구를 찾는 모든 사람에게 친절한 모습입니다."

"나에게는 세 개의 퍼소나가 있는데, 하나는 이드, 하나는 에고, 하나는 초자아를 위한 것입니다." 5.

"저는 제가 좋아하는 색깔의 좋아하는 동물을 고르는 것 외에는 아무것도 하지 않았습니다. 이제 저는 고양이 같은 성격에 어느 정도 공감할 수 있다는 것을 깨달았습니다."

5 만약 당신이 심리학 입문 과정을 수강한 적이 없다면, "id"라는 용어는

"에고"와 "슈퍼에고"는 지그문트 프로이트가 자아의 다른 측면을 지칭하는 데 사용했습니다(Freud, 1923; Freud & Jones, 1922). "이드"는 사람의 내면에 있는 5살짜리 아이로 생각할 수 있으며, 그들이 가질 수 있는 모든 충동이나 충동(아무리 부적절하더라도)의 표현입니다. 반면에 "슈퍼에고"는 내면의 꾸지람하는 부모를 나타내며, 사회의 모든 규칙과 법률을 내면화하여 그것을 지키지 못한 것에 대해 죄책감과 부끄러움을 느끼게 합니다. 마지막으로, 에고는 비유적인 전차 운전사로 볼 수 있으며, 이드가 충동적인 변덕을 슈퍼에고의 비이성적인 엄격함으로 균형 잡으려는 시도입니다.

"이 작품의 의도는 나의 특정 면을 포착하여 판타지적 요소 속에서 예술적 감각으로 반영하는 것입니다. 구체적으로, 제 캐릭터는 영웅적이고 주목받는/공연자이자, 제 어리석은 일상의 자아를 포착합니다."

"내 여우 퍼소나는 다른 사람에 대한 나의 관대함을 표현하는 친절한 성격입니다. 내 고양이 퍼소나는 내 반항적인 성격에 약간의 분노가 있는 성격입니다. 제 말 퍼소나는 냉소적인 뉘앙스가 있는 부드럽고 충성스러운 성격입니다."

"제 퍼소나는 기본적으로 색상 구성, 즉 어둡고 우울한 면에서 제 미학을 전달합니다."

"제 퍼소나는 제 성격의 연장선이지만, 제가 평소에 겪는 우울증과 불안이 없습니다."

내 퍼소나는 창의성, 판타지 또는 예술에 대한 초점 또는 촉매입니다. 일부 페리들은 자신의 퍼소나를 다음과 같이 설명합니다. 일종의 뮤즈, 즉 자신의 환상이나 창의성을 발휘하도록 하는 촉매제.

"제가 이야기를 만들어낸 환상적이고 다소 이상화된 나 자신. 저는 그를 다른 상황에서 상상하고, 나 자신을 그로 상상하는 것을 즐깁니다."

"인생에서 하고 싶은 일이 너무 많아요. 제가 꿈꾸는 세상에 제 캐릭터를 그려보고 싶어요."

"내 퍼소나의 2/3는 내가 몇 년 동안 작업해 온 진행 중인 일러스트 프로젝트를 위해 만든 캐릭터입니다."

"내 마음과 영혼을 쏟은 최초의 종과 원조 종의 가수."

"그것은 부분적으로는 내가 지역 사회의 다른 사람들에게 나 자신을 대표하는 얼굴이며, 부분적으로는 상상력과 백일몽을 위한 매개체입니다."

"제 퍼소나는 그리기, 쓰기, 롤플레이를 위한 캐릭터입니다. 그는 기본적으로 창조적인 출구입니다."

"내 퍼소나는 판타지 트로프(마법, 말하는 동물 등)가 실체라면 나입니다. 나는 환상적인 요소가 있는 실제 삶을 반영하는 그들에 대한 이야기를 만드는 것을 좋아합니다!"

다른 페리들에게 퍼소나는 콘텐츠를 경험하거나 의뢰하는 수단이며, 콘텐츠에 몰두하거나 다른 방식으로 콘텐츠를 경험하는 방법입니다. 이는 때때로 창의성의 뮤즈 또는 촉매로서 퍼소나와 함께 할 수 있습니다. 마지막 몇 가지 인용문에서 볼 수 있습니다.

"저는 제 퍼소나를 제 일부처럼 여기지만 다릅니다. 그녀의 주요 기능은 다른 퍼소나와 함께 예술을 얻는 매개체입니다."

“예술 작품 속의 탐험.” 6.

"동물로서의 나의 마스코트이자 퍼리 아트에 자신을 삽입한 것입니다."

"디자인하고, 동일시하고, 예술품을 구매할 수 있는 캐릭터."

"내 예술의 마스코트이자 다른 아티스트가 멋진 스타일로 그려낼 수 있는 무언가이기도 합니다."

"예술 작품을 만들거나 예술 작품을 사는 것은 나에게 캐릭터입니다."

내 퍼소나는 진짜 나예요.

이전 섹션에서 우리는 일부 응답자가 퍼소나를 자신을 표현하거나 표현하는 것으로 보았다는 것을 보았습니다. 이는 이러한 응답자가 퍼소나의 기반이 되는 자아감을 가지고 있음을 시사합니다. 이와 대조적으로 이 섹션의 참여자는 퍼소나가 자신을 표현한 것이 아니라 오히려 그들 자신이라고 말했습니다. 더 진실되고 진정한 자아입니다. 어떤 사람들에게는 일상 생활에서 표현하는 "자아"가 상징이나 외관인 반면, 퍼소나는 진짜 그들입니다.

"그것은 내가 진정한 나 자신을 보는 방식입니다. 우리는 가치와 기질이 동일합니다. 그것은 단지 나의 더 정확한 시각적 형태일 뿐입니다."

6 엑스피(Expy)는 "수출된 캐릭터"를 말합니다. 즉, 대역이나 대체 캐릭터로 사용되는 캐릭터입니다.

허구 작품에서 다른 등장인물을 표현한 것.

"그것은 내 정체성의 일부이며, 나의 더 깊고 친밀하게 관련된 부분으로, 나의 더 깊은 부분을 설명하고 보여줍니다."

"그것은 사회가 부과한 필터가 없는 진짜 나입니다. 그것은 내가 더 자유롭게 자신을 표현하는 데 사용할 수 있는 나 자신을 만화 동물로 표현한 것입니다."

"내면의 이미지가 실현될 수 있다면 내가 될 것입니다. 그 이상은 그것과 나 사이에 아무런 차이가 없습니다."

"내 퍼소나는 나야. 퍼슈트를 벗고 나셔야 의상을 입는 거야."

“다른 사람들에게 솔직하기 위해 사회적 가면을 벗는 정체성.”

"제 퍼소나는 저에게 세상과 같습니다. 그녀는 저입니다. 진짜 저입니다. 현실의 현재 수단에 갇혀 있지 않다면, 제가 생각하는 저 자신입니다."

"내 퍼소나는 트루소나에 가깝습니다. 나는 그녀를 나 자신으로 보지만, 그러나!"

이 섹션의 많은 응답자는 또한 자신을 테리안 또는 다른 종족으로 규정한다고 밝혔으며, 우리는 20장에서 이에 대해 더 자세히 논의할 것입니다. 지금으로서는 이 응답자들이 다음과 같이 규정한다고 말하는 것으로 충분합니다.

전체 또는 일부가 완전히 인간이 아니며 따라서 그들의 퍼소나(fursona)로 간주되지 않습니다.

단어는 우화나 상징주의의 문제가 아니며, 본래의 모습을 더 정확하게 묘사하는 것이 더 정확합니다.

"테리안으로서, 저는 제 육체와 조화시키기 매우 어려운 다른 무언가가 되는 느낌을 가지고 있습니다. 저는 그 감정이 어디서 오는지, 왜 오는지 모르지만, 저는 그 감정을 없앨 수 없습니다. 그래서 제 퍼소나는 그 감정과 더 잘 맞는 제 자신의 대체 이미지를 제시하는 데 도움이 됩니다. 그것은 성격이나 소원 성취 속성 측면에서만 아니라 종에서도 일종의 자아 실현과 같습니다."

"나는 내 퍼소나이고, 내 퍼소나는 나입니다. 나는 늑대로 정체성을 규정합니다. 나는 종족적 불쾌감/트랜스 종족입니다. 그것은 내 진정한 자아를 표현하는 방법입니다."

"나는 페리보다는 개 테리안으로 자신을 규정하기 때문에 내 개 정체성을 '퍼소나'라고 부르지 않을 것입니다. 구성된 캐릭터(내 국적이 "countrysona"가 아닌 것처럼). 개성은 단순히 내 성격과 자아의 한 측면일 뿐입니다. 롤플레이팅, 재미 또는 다른 표현적 목적을 위해 더 의도적인 퍼소나를 만드는 것을 고려했습니다."

"저는 다른 종족입니다. 그래서 제 퍼소나는 그저 소나가 아니라, 진짜 저입니다. 저는 인간의 몸에 갇힌 차카이고, 제 퍼소나는 제가 스스로를 보는 진짜 저입니다."

"제 퍼소나는 제 다른 종족 정체성이기도 합니다. 저는 페리 팬덤이나 다른 종족을 알기 전부터 항상 제 자신을 이런 종류의 존재로 생각하고 표현해 왔습니다."

"우리 인간의 몸은 외관이에요."

내 퍼소나는 다른 자아 또는 대체 자아입니다.

이전 섹션과는 대조적으로, 일부 페리는 그들의 퍼소나가 대체로 그들이 누구인지에 열매이지 않는다고 말합니다. 대신, 퍼소나의 매력은 다르거나 독특한 것을 표현할 수 있는 능력에 있습니다. 그들 자신에게서.

"내가 진짜 누구인지 숨기기 위한 가면."

"다른 종류의 나, 내가 원하는 것은 무엇이든 될 수 있으니까요."

"퍼소나는 두 번째 인격 또는 분신과 같으며, 자신의 성격을 반영하거나 평소에 행동하는 방식과 완전히 다르며 자신을 표현할 자유가 있기 때문입니다."

"귀여운 암니몰 피규어 뒤에 진짜 나를 숨기고 있어요."

"다른 자아예요. 제한 없이 믿을 수 있는 또 다른 나예요."

나의 퍼소나는 대처 또는 자기 계발의 수단이다 어떤 페리들에게, 퍼소나와의 관계는 퍼소나 자체와 동일시하는 것보다는 트라우마나 기타 바람직하지 않은 삶의 상황에 대처하거나 처리하는 수단으로서의 퍼소나의 기능에 더 가깝습니다. 이는 현실 도피를 통해서든, 그러한 갈등을 추상화 또는 상징적으로 만드는 수단을 통해서든 가능합니다.

“나의 경험을 거울로 보고 환상을 통해 어린 시절의 트라우마를 처리하는 방법” 렌즈. '진짜가 아니기' 때문에 논의하기가 더 쉬워졌습니다.”

"그는 제가 제 자신을 표현하는 방식입니다. '다른 사람'이 공개적으로 보여줄 때, 저는 제 불안감을 많이 숨길 수 있습니다. 도움이 됩니다. 그는 또한 세상이 너무 힘들 때 제가 탈출하도록 도와줍니다. 저는 눈을 감고 대신 그의 세상을 걸을 수 있습니다. 그곳에서의 포옹은 위안이 됩니다."

"우울증, 강박증, 불안과 같은 정신적 문제로 인해 원하는 사람이 될 수 없지만 그렇게 될 수 있는 나의 한 버전입니다."

"저는 많은 퍼소나가 있는데, 방금 메인을 바꿨어요. 모두 저에게 특정한 용도와 의미가 있어요. 제 옛 퍼소나는 냉정하고 위압적인 분위기로 만들어졌어요. 그녀는 학대와 방치로 인한 대처 메커니즘으로 만들어졌어요. 제 메인인은 감정적 억압에 대한 문제를 푸는 캐릭터로 채택되었지만, 그녀는 이제 제가 자신감을 배우고, 표현력이 풍부해지고, 공간을 차지하도록 도와줘요."

"나는 내 개인적 악마의 모습을 지닌 늑대인간으로 RP 7을 플레이하여 그들을 다루는 방법을 찾았습니다."

"제 강아지 퍼소나는 제 어린 시절의 겁질과도 같아서 잊으려고 노력하지만, 그것을 통해 어린 시절의 트라우마를 치유하고 처리합니다."

"제 메인 소나(말)는 기본적으로 제가 되고 싶은 이상적인 내면의 모습이에요. 저는 학대적인 어린 시절로 인해 평생 자존감과 사회적 불안에 시달렸고, 제 OC는 제 우울증과 일상 생활에서 다른 문제에 기여하는 것들로부터 건강한 탈출구를 제공합니다."

삶."

이 장에서 앞서 언급한 사항과 마찬가지로, 많은 트랜스젠더 퍼리는 퍼소나가 성 정체성에 대한 혼란이나 변형감에 대처하는 효과적인 방법임을 입증했다고 말합니다.

"성별 혼란을 해소하는 데 도움이 되는 객관적인 허구의 인물"

7 RP는 "롤플레이"를 의미합니다.

"제 첫 번째 퍼소나는 제가 되고 싶은 모습이에요. 가끔은 제가 행복해지기 때문에 그렇게 행동하기도 해요. 저는 제 자신을 퍼소나로 상상하고 꿈에서도 제 퍼소나가 됩니다(성별 불쾌감을 극복하는 데도 도움이 된다고 생각해요)."

"제 퍼소나는 저 자신과 제가 되고 싶은 모습을 나타내는 것이지만, 어두운 시기에 희망의 등대 역할을 하기도 했고, 퍼소나가 있어서 그렇지 않았다면 불가능했을 제 성별을 더 자유롭게 표현할 수 있었습니다. 제 퍼소나는 저에게 매우 중요합니다."

"내 퍼소나는 내 전환기에 내 감정을 처리하는 방법이었습니다."

... "그는 내가 바뀌기 전에 먼저 바뀌었어."

또한 주목할 점은 신경 발달 장애가 있는 몇몇 퍼리들이 의사소통을 돕거나 단순히 편안함을 제공하기 위해 퍼소나가 유용하다고 언급한 사실입니다.

"저는 퍼소나가 없습니다. 퍼소나는 슬프게도 거리에서 특정 스타일의 옷을 입는 것처럼 보여줄 수 없는 저의 일부입니다. 자폐 스펙트럼에 있는 사람으로서, 옷이든 퍼소나의 모습이든 제 외모의 변화는 특정 기질과 기분을 전달하는 데 도움이 됩니다. 제 퍼소나는 제 여분의 얼굴 표정, 제 추가된 바디 랭귀지입니다."

"제 퍼소나는 위안 캐릭터예요. 저는 자폐증이 있어서 어떤 활동이나 사물은 표현하기 어려워요.
그리고 이게 제가 할 수 있는 행복하고 건강한 방법입니다. 저를 대표하는 무언가와 저의 행복한 면을 갖는 것은 위안이 됩니다!"

“ 제 메인 소나입니다. 그는 제 생각과 의도가 무엇인지, 제 자폐증, 우울증, 불안이 때때로 그것들을 현존하게 만들 수 있는 왜곡된 형태로 보여지는 것과 대조되는 것을 나타내는 역할을 합니다. 용어로 말하면, 그는 제 실제 감정과 의도를 왜곡할 정신 장애가 없는 저입니다.”

내 퍼소나는 내가 그렇지 않으면 될 수 없는 무언가가 될 수 있게 해준다 이 마지막 카테고리에서 퍼리들은 퍼소나를 일종의 소원 성취, 일상 생활에서는 불가능할 무언가가 되거나 할 수 있는 능력으로 묘사했다. 어떤 사람들에게는 이것이 카타르시스를 나타낸다.

현실적으로 부적절하거나 비정상적으로 여겨질 수 있는 행동(예: 같은 연령대의 사람에게나 단순히 사회적 관습을 위반하는 경우)을 표출하는 수단입니다.

"그는 내 입에서 나오는 게 불편할 법한 모든 걸 내 머릿속에서 말하게 해주죠."

“실제 삶에서는 분명히 비합리적/해롭거나 취소할 수 없는 지배에 대한 욕망을 표현/제시/해방합니다.”

"그는 나, 그는 나의 대표입니다. 나는 그와 함께 현실 생활에서는 불가능한 것들과 아이디어를 탐구하고 표현할 수 있습니다. 그래서 그는 나와 내 환상 사이의 견고한 혼합체입니다. 나는 그렇게 하지 않을 것입니다.
내가 그에게 하게 한 모든 것."

"내 퍼소나는 내 영혼의 그림자입니다. 사회적으로 평범한 사람들에게 받아들여지기 위해 내 성격의 모든 부분을 숨겨두곤 합니다."

"내 퍼소나는 내 성 정체성(남성)을 더 자유롭게 표현할 수 있게 해주고, 진정한
주류 사회에서 바람직하지 않은 성격으로 여겨진다. 내 퍼소나는 내성적이고, 때로는 기괴하고, 사회적으로 무지하며, 거의 말을
하지 않는 반면, 나는 이 세상에서 살아남기 위해 좋은 의사소통 능력을 가져야 한다고 기대된다(자폐증에도 불구하고).

"내 안의 어린아이가 세상이 기대하는 대로 행동하는 것을 잊고 그저 어리석고 충동적이고 그저 즐겁게 지낼 수 있는 방법이에요."

"그냥 귀여운 캐릭터인데, 어떻게 보면 '나'로 인식되죠. 성격적으로는 나지만, 더 자신감이 있고, 어리석게 행동하고 놀아도 괜찮을 것 같
아요. 귀여운 동물이고, 나는 어른이니까요.
"누가 부끄러워하겠어요."

어떤 이들에게는 퍼소나는 물리적 형상을 구현하거나 인간으로서는 신체적으로 불가능한 행동에 참여할 수 있는 능력을 나타냅니다.

"그것은 효과적으로 신체, 외모, 머리, 성격 면에서 시각적으로 표현된 이상적인 버전의 나 자신입니다. 그것은 사회의 나머지 사람들에게
게는 받아들여지지 않는 방식으로 나 자신을 표현하고, 나에게만 완전히 독특한 방식으로 시각화합니다."

"내 퍼소나는 성격적으로 나와 거의 비슷하지만, 내가 원하는 몸을 가지고 있고 인간으로서는 할 수 없는 일들을 할 수 있는 능력을 가지고
있습니다."

그렇다면 퍼소나란 무엇일까요?

위의 개방형 데이터를 살펴보면, 퍼소나에 대한 단일 정의로는 퍼소나가 나타내는 광범위한 형태와 기능을 완전히 포착할 수 없다는 것이 분명해야 합니다. 대신, 우리는 일반적인 경향, 즉 많은 페리에게 사실이지만 모든 페리에게 사실인 것에 관해 퍼소나에 대해 말할 수 있습니다. 일반적으로, 퍼소나는 하나 이상의 비인간 동물 종으로 구성되어 있으며, 이는 종종 페리의 고유한 특성과 그들이 이상적이라고 생각하는 특징이나 특성의 조합에서 영감을 받습니다. 이러한 퍼소나는 종종 팬덤 공간에서 다른 페리와 상호 작용하는 아바타로 사용됩니다. 퍼소나는 다양한 용도로 사용될 수 있으며, 일부는

로고나 익명성을 보장하는 방법에 불과한 것, 판타지의 뮤즈나 촉매로 사용되는 것, 여전히 진정한 자아를 나타내는 것, 마지막으로 역경에 직면했을 때 자기개념이나 회복력의 수단으로 사용되는 것. 이제 퍼소나가 나타나는 방식에 얼마나 많은 가변성이 있는지 이해했으므로 이 장의 나머지 부분에서는 퍼소나에 대해 물었던 몇 가지 구체적인 연구 질문에 초점을 맞출 것입니다. 이 중 일부는 기존 심리학 이론에서 영감을 받은 질문이고, 다른 일부는 페리와 비페리 모두가 페리 팬덤의 이 측면에 대해 더 알고 싶어 하는 질문입니다. 퍼소나 중 처음으로 퍼소나를 만났을 때, 온라인 프로필이든, 컨벤션에서 다른 페리의 배지이든, 페레이드에서 퍼슈트이든, 가장 두드러진 특징 중 하나는 종입니다. 결국 대부분의 퍼소나는 주인과 다른 종입니다(즉, 인간이 아닙니다). 8 그리고 인간은 독특하거나 다른 것을 알아차리는 경향이 있다는 점을 감안할 때(Jeck et al., 2019), 페리가 퍼소나가 입고 있는 옷이나 이름보다 먼저 종을 알아차리는 것은 말이 됩니다. 왜냐하면 이러한 다른 특징은 인간에게서 볼 수 있을 것으로 예상되기 때문입니다. 이를 염두에 두고, 페리가 퍼소나를 위해 선택하는 퍼소나 종을 살펴보겠습니다. 이론적으로, 페리가 완전히 독특한 이유로 퍼소나 종을 선택했다면, 가능한 모든 퍼소나가 예상될 것입니다.

8. 20,000명이 넘는 페리를 연구했지만, "인간"을 본 적이 없습니다.

퍼소나.

종이 거의 같은 빈도로 유행할 것으로 예상합니다. 또는 다른 방식으로 표현하자면, 퍼소나 선택에 체계적으로 영향을 미치는 편견이나 외부 요인이 없다면, 똑같은 수의 퍼소나를 찾을 수 있을 것으로 예상할 수 있습니다.

늑대, 고양이, 용, 새, 곤충 등이 퍼소나 종들 사이에서 발견되는데, 한 종이 다른 종들 사이에서 더 널리 퍼져 있어야 할 이유가 없기 때문입니다. 반면에 어떤 퍼소나 종이 다른 종들보다 더 자주 출현한다면, 퍼소나 종 선택은 체계적인 편견이나 문화적 압력에 의해 영향을 받을 수 있으며, 이는 우리가 예측할 수 있는 것입니다. 9 우리는 2017년부터 2022년까지 다섯 가지 온라인 및 컨벤션 연구를 통해 페리의 퍼소나 종에 대한 데이터를 수집하여 다양한 페리 그룹이 일반적으로 선택하는 퍼소나 종에 대해 상당히 광범위하게 살펴보았습니다. 응답자는

각 연구에는 다양한 종이 많이 포함된 목록이 제공되었고, 현재 퍼소나의 종을 나타내는 종(하나 이상)을 체크하도록 요청했습니다(또는 두 개 이상이 있는 경우 가장 강력하게 식별한 퍼소나). 10 가장 인기 있는 종의 유행률에 대한 결과는 표 7.2에 나와 있습니다. 표에서 주목할 만한 첫 번째 사항은 퍼소나 종의 약 1/4이 일반적인 퍼소나 종 라벨 목록에 포함되지 않았다는 것입니다. 개방형 데이터를 수동으로 살펴본 결과 향후 연구에서 자체 체크박스를 제공하기에는 너무 희귀한 종이 광범위하게 발견되었습니다. 11 이러한 참가자와 "고유" 또는 "사용자 지정" 종 옵션을 선택한 참가자를 고려하면 상당수의 페리가 다른 페리가 선택할 가능성이 매우 낮은 퍼소나 종을 가지고 있다고 말할 수 있습니다.

9 적어도 이론적으로는, 실제적으로는 아니더라도! 물론, 전부 아는 건 불가능해.

사람의 퍼소나 종에 미묘하게 영향을 미치는 수천 가지 변수(우연적인 경험에서부터 동물원에서 학교에서 읽은 이야기, 다른 펄리들의 동료 압력까지. 하지만 우리는 최소한 더 큰 영향을 미치는 몇 가지를 고려하고 적어도 퍼소나 종의 다양성 중 일부를 설명하세요! 10 종 목록은 저명한 콘텐츠 제출 시스템에서 영감을 받았습니다.

펄리 아트 웹사이트는 사용자에게 제출 시 종을 표시하도록 요청합니다. 물론, 옵션이 모든 가능한 종을 나타내는 것은 아니지만, 아트에서 가장 자주 등장하는 종을 나타냅니다. 참가자들은 목록에 없는 종을 적어 넣는 것도 허용되었습니다. 11 실제로, 질문은 영터리로 처리되는 것을 피하기 위해 제한될 필요가 있습니다.

비합리적으로 길다. 예를 들어, 목록에 500개가 넘는 다양한 옵션이 포함되어 있다면 여러 페이지가 걸리고 컨벤션에서 직접 종이 기반 설문 조사에 추가하는 것은 비실용적입니다. 온라인에서도 참가자가 자신의 퍼소나 종이 어딘가에 나열되어 있을 가능성이 있는 수백 개의 옵션 목록을 스크롤하고 싶어하지 않을 것입니다.

표 7.2. 2017-2022년 펄리의 5개 온라인 및 컨벤션 샘플에 따른 퍼소나 종의 유병률. 숫자가 하나인 범위는 특정 종을 선택할 수 있는 옵션이 한 연구에서만 존재했던 종을 나타냅니다.

또한 펄리의 약 14.4%가 자신의 퍼소나가 단일 종이 아니라 두 개 이상의 다른 종이 합쳐진 것이라고 밝혔습니다. 또는 다른 관점에서 보면, 대다수의 펄리는 단일 종으로 구성된 퍼소나를 만듭니다. 이러한 메모는 제쳐두고 가장 인기 있는 퍼소나 종 중 일부를 살펴보겠습니다. 표에 따르면 늑대는 일관되게 가장 인기 있는 퍼소나 종으로, 모든 퍼소나 종의 약 1/5을 차지합니다. 그 뒤를 이어 여우가 두 번째로 흔한 퍼소나 종입니다. 용과 개는 3위를 놓고 상당히 치열한 경쟁을 벌이고 있으며, 집고양이는 5위를 차지하며 뒤를 따릅니다. 다른 주목할 만한 인기 있는 종으로는 큰 고양이(예: 호랑이, 눈표범), 사슴, 토끼, 하이에나, 곰이 있습니다.

그러나 어떤 특정 종이 가장 인기 있는 것으로 나타났는가보다 더 중요한 것은 어떤 종이 다른 종보다 더 인기 있는 것으로 나타났다는 사실입니다. 예를 들어 늑대는 평균적으로 매보다 50배 이상 더 흔합니다. 이는 펄리가 완전히 무질서하게 종을 선택한다는 생각을 무너뜨리는 것처럼 보입니다. 체계적 편견이나 외부적 영향 없이는 이렇게 큰 유병률 차이가 발생할 가능성이 낮습니다. 퍼소나 종 선택에 대한 설명이 데이터를 펄리와 비펄리에게 모두 제시한 후, 우리는 일반적으로 "특히 이 종이 왜?"라는 후속 질문을 받습니다. 적어도 두 가지 다른 이유로 이 질문에 답하기 어렵습니다. 첫째, 단일한 답이 있을 가능성이 낮습니다. 앞서 언급했듯이, 사람은 여러 가지 이유로 퍼소나 종을 선택할 수 있으며, 그 중 어느 것도 상호 배타적이지 않습니다. 누군가는 대중 문화에서 고양이의 인기(예: 인터넷

고양이 동영상), 고양이에 대한 그들 자신의 친숙함(예: 애완 고양이를 기르는 것), 소비하는 미디어에서 고양이에 노출되는 것(예: 애니메이션 시리즈 세일러문의 고양이 캐릭터 루나), 그들의 성격과 공명하는 고양이에 대한 고정관념(예: 무관심하고 독립적인 고양이), 그리고 고양이가 이미 펄리 팬덤에서 상당히 인기 있는 퍼소나 종이라는 사실. 두 번째로, 우리가 퍼소나에 대한 이러한 다양한 영감의 원천을 모두 평가하려고 시도했다 하더라도, 참가자들이 왜 자신의 퍼소나 종을 선택했는지 스스로 알고 있다고 믿을 만한 이유가 거의 없습니다. 예를 들어,

예를 들어, 가장 최근에 구매한 세탁 세제 브랜드를 선택한 이유를 설명해 달라고 요청했다고 상상해 보세요. 12 아마도 하나 또는 여러 개의 설명을 할 수 있을 것입니다. 효과가 좋다, 저렴하다, 향이 좋다, 어릴 적부터 사용해 온 브랜드다, 세일 중이었다
이것들은 모두 그럴듯한 설명이며, 당신의 결정에 영향을 미쳤을 수도 있습니다. 그러나 당신의 인식 밖에 있는 요인들이 당신의 결정에 영향을 미쳤을 가능성도 있습니다. 색상

병의 경우, 라디오에서 최근 방영된 광고, 선반에 있는 제품의 위치(예: 눈높이 또는 선반 맨 아래), 상대적 희소성(예: 병이 1개 또는 2개만 있음)

선반에 놓여 있는 해당 브랜드의 제품이나 최근에 해당 브랜드 이름과 관련된 단어를 들었던 경우(예: 바다와 관련된 단어를 들으면 Tide 브랜드 세제를 구매할 가능성이 높아짐)입니다. 13 심리학 연구에서는 이런 사실이 반복적으로 나타났습니다.

12. 대체품으로 다른 일반 가정용품을 사용해도 됩니다.

최근에 세탁 세제를 샀어요! 13 만약 당신이 이 마지막 항목이 특히 어려서라고 생각한다면, 그것은 실제로 a에서 발생하는 것으로 나타났습니다.

Nisbett과 Wilson(1977)은 사람들에게 목록을 보여주는 연구를 통해 다음과 같은 사실을 발견했습니다.

우리는 종종 우리가 내리는 결정의 근거에 있는 실제 이유를 알지 못하지만, 사후에 그럴듯하게 들리는 이유를 생각해내는 데는 꽤 능숙합니다(Haidt, 2001; Nisbett & Wilson, 1977). 이것이 페리와 그들의 퍼소나의 종 선택에 어떤 의미를 갖습니까? 글썄요, 우리가 그들에게 묻는다면, 페리들은 그들이 퍼소나 종을 선택한 이유에 대한 온갖 설명을 할 수 있을 것입니다. 하지만 결국, 이것이 그들이 퍼소나 종을 선택한 실제 이유인지, 아니면 페리들이 그들이 퍼소나 종을 선택했다고 생각하는 이유인지 알 수 있는 방법이 없습니다.

우리가 페리들이 퍼소나를 위해 특정 종을 선택하게 된 이유를 확실히 알 수 없더라도, 적어도 그럴듯해 보이는 영향에 대해 추측할 수는 있습니다. 특히 우리가 가장 인기 있는 퍼소나 종을 알고 있다는 점을 감안할 때 더욱 그렇습니다. 예를 들어, 고양이와 개는 가장 인기 있는 두 종입니다.

애완동물(자세한 내용은 20장 참조)로 분류되며, 가장 인기 있는 종 중 하나이기도 합니다.

이는 특정 종과의 긍정적인 대면 경험이 퍼소나 종 선택에 역할을 할 수 있음을 시사할 수 있습니다. 물론, 대부분의 페리는 늑대, 여우, 드래곤과 같은 목록에 있는 다른 종들과 직접 경험하지 못했을 가능성이 있으므로 다른 설명도 있어야 한다고 주장할 수 있습니다. 14 또 다른 가능성은 우리가 하는 이야기와 우리가 소비하는 미디어입니다.

늑대, 여우, 용, 사자와 같은 종은 우리 이야기에서 중요한 역할을 하는데, 이는 동시대적으로(예: 늑대, 여우, 토끼가 등장하는 디즈니 영화인 주토피아와 용이 두드러지게 등장하는 드래곤 길들이기와 같은 영화)와 역사적으로(예: 민속, 종교적 믿음, 전설) 모두 마찬가지입니다. 심리학 연구에 따르면 우리가 무언가에 더 많이 노출될수록 일반적으로 더 좋아하는 경향이 있는 것으로 나타났습니다(Moreland & Beach, 1992). 얼굴을 마주하거나 미디어를 통해 종에 노출되는 것이 페리가 퍼소나로 가장 자주 선택하는 특정 종으로 지속적으로 등장하는 이유에 대한 그럴듯한 설명인 듯합니다. 15.

바다와 관련된 단어가 있는 대조군은 바다와 관련되지 않은 단어를 사용한 대조군에 비해 다른 브랜드보다 타이드를 선택할 가능성이 더 높았습니다! 특히 14 드래곤은 그들의 비

존재는 누군가가 직접 경험하는 것을 특히 어렵게 만듭니다! 15 이 섹션의 설명과 일관되게, 우리는 2011년에 두 가지 연구를 수행했습니다.

페리들은 퍼소나 종에 관계없이 퍼소나 종에 대해 평균적인 사람보다 훨씬 더 많이 알고 있다고 믿는다는 것을 발견했습니다. 페리들이 실제로 자신의 종에 대해 더 많이 알고 있는지는 우리가 테스트한 것이 아니었지만.

퍼소나 종 선택에 대한 이 섹션을 마치기 전에 퍼소나 종 선택의 다른 측면에 대한 우리의 연구 중 일부를 살펴보겠습니다. 예를 들어, 4개의 온라인 및 컨벤션 연구에서 페리는 사람의 퍼소나 종에 동의할 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 약 10-14배 더 높았습니다.

선택은 그들이 통제할 수 있는 것이었습니다. 다시 말해서, 펠리들은 사람의 펠소나 종은 의도적인 선택이며 통제할 수 없는 것이 아니라는 데 압도적으로 동의합니다. 16 다른

연구에 따르면, 펠리들은 대체로 펠소나를 선택하는 데는 노력이 필요하다는 데 동의했으며(예: 가볍게 내린 결정이 아님), 대부분은 펠소나의 세부 사항을 만드는 데 많은 시간을 투자했다는 데 동의했습니다. 17가지 포식자 대 먹이 펠소나 종 통찰력 있는 독자라면 가장 인기 있는 펠소나 종 중 다수가 포식자로 간주될 수 있다는 것을 알아차렸을 것입니다(예: 늑대, 용, 큰 고양이). 반면, 전통적으로 먹이 종으로 생각하는 종(예: 토끼, 사슴)은 이 목록에서 훨씬 덜 흔해 보입니다. 이를 직접 평가하기 위해, 우리는 6가지 연구에 참여한 펠리들에게 펠소나를 포식자 종으로 생각하는지 먹이 종으로 생각하는지 알려달라고 요청했으며, 연구 전반에 걸쳐 다양한 방식으로 그렇게 했습니다. 예를 들어, "포식자", "먹이", "둘 다" 또는 "둘 다 아님" 중 하나의 강제적인 선택이 주어졌을 때, 펠리는 펠소나 종이 먹이가 아닌 포식자 범주에 속한다고 말할 가능성이 4-6배 더 높았고, 거의 4분의 1의 펠리는 "둘 다"를 선택했고, 또 다른 4분의 1은 "둘 다 아님"을 선택했습니다. 다른 연구에서, 펠리는 포식자 또는 먹이(또는 둘 다) 중 하나를 선택할 기회가 주어졌습니다. 47.4-55.2%는 펠소나를 포식자 종이라고 불렀고, 14.6-15.2%는 펠소나를 먹이 종이라고 불렀습니다. 마지막으로, 1 = 완전한 포식자에서 7 = 완전한 먹이까지의 1-7 척도에서, 펠리는 평균 3.25를 기록하여 포식자 종에 대한 경향을 보였습니다. 이러한 연구를 종합해 보면, 많은 펠리가 명백히 포식자 또는 먹이 종이 아닌 펠소나 종을 선택하지만,

데이터는 최소한 펠리들이 펠소나 종에 대한 정보에 더 많이 노출되었다고 느낄 가능성을 암시하는데, 이는 직접적인 경험, 미디어 또는 연구를 통해 가능하며, 이는 그들이 평균적인 사람보다 자신을 더 전문가라고 선언하는 데 자신감을 느끼는 이유를 설명할 수 있습니다. 16 20장에서 살펴보겠지만, 테리안은 이에 대한 예외일 수 있습니다. 17 물론 "세부 사항"에는 펠소나 종을 선택하는 것 이상이 포함될 수 있습니다.

펠리들이 내리는 또 다른 중요한 결정은 펠소나 종의 색상입니다. "자연스러운" 색상을 선택할지 아니면 더 만화적인 색상을 선택할지입니다. 2011년 컨벤션과 온라인 펠리에 대한 두 가지 연구에 따르면 대부분이 자연스러운 색상을 선택했고, 39.3-41.3%는 대신 비자연적인 색상(예: 블루 허스키)을 선택했습니다.

종은 분명히 하나의 범주에 속하며, 포식자 종이 먹이 종보다 훨씬 흔합니다.

사실, 포식자 종에 대한 이러한 편향된 선호도는 펠소나 선택에만 국한되지 않습니다. 한 연구에서 펠리에게 12쌍의 동물을 보여주고 각 쌍에서 더 좋아하는 동물을 선택하도록 했습니다. 주목할 점은 각 쌍에 공통적인 포식자 종(예: 매, 상어, 북극곰, 뱀)과 공통적인 먹이 종(물개, 토끼, 쥐, 사슴)이 하나씩 포함되어 있다는 것입니다. 펠리는 12번 중 평균 8.5번 포식자 종을 먹이 종보다 선택했는데, 이는 펠리가 펠소나를 위해 하나를 선택하지 않더라도 일반적으로 포식자 종을 먹이 종보다 선호한다는 것을 보여줍니다. 이러한 결과를 펠리에게 제시하면 펠소나를 위해 포식자 종을 선택하는 펠리와 펠소나를 위해 먹이 종을 선택하는 펠리 사이에 차이가 있는지 연구해 달라는 요청을 종종 받습니다. 2016-2017년에 실시한 두 연구에서 우리는 정확히 그렇게 했고 두 그룹 간에 약간의 차이를 발견했습니다. 첫째, 포식자 펠소나와 먹이 펠소나가 있는 펠리는 차이점보다 공통점이 더 많다는 것을 알았습니다. 우리가 관찰한 작은 차이점 중 하나는 포식자 펠소나를 가진 펠리가 자존감이 더 높은 경향이 있다는 사실이었습니다(하지만 일반적으로 웰빙은 더 높지 않음). 마찬가지로, 포식자 종을 먹이 종보다 선호하는 펠리는(펠소나가 아니라 단순히 선호도로써) 공격성과 정신병질 측정에서 약간 더 높은 점수를 받았습니다. 물론, 이러한 차이는 상당히 작았고, 일반적으로 펠리가 자존감 측정에서 상당히 높은 점수를 받았고 공격성과 정신병질 측정에서 상당히 낮은 점수를 받았다는 사실과 맥락을 같이 해야 합니다. 다시 말해, 포식자 종을 선호하는 펠리가 폭력적이거나 뉘우침과 공감이 부족하다고 말하는 것은 잘못된 것입니다.

—단순히 평균적으로 폭력적이거나 폭력성이 부족할 가능성이 약간 더 높습니다(하지만 여전히 가능성은 낮습니다).

후회나 공감은 속담에서 한 방울에 불과합니다. 인기 있는 퍼소나 중 퍼리가 퍼소나 종을 선택할 때 발생하는 또 다른 질문은 더 "인기 있는" 또는 "트렌디한" 퍼소나 종을 선택할지 아니면 덜 알려진 종을 선택할지입니다. 일화적으로, 퍼리는 다양한 퍼소나 종의 인기가 대중 매체의 트렌드에 따라 오르락내리락한다고 말합니다(예: 라이온 킹 이후 사자 퍼소나가 급증, 주토피아 이후 여우와 토끼가 급증). 우리는 이런 종류의 트렌드를 우리의 발견에서 거의 알아차리지 못했지만(퍼소나 선택에 영향을 미치는 모든 요소 때문에 퍼소나 종 데이터가 얼마나 '시끄러운지' 감안할 때), 적어도 시간이 지남에 따라 우리 목록에 몇 가지 새로운 종이 등장한 것을 알아차렸습니다. 예를 들어,

약 2%의 퍼리가 프로토텐 퍼소나를 가지고 있습니다.퍼소나는 2010년대 중반에야 등장한 가상의 종이며, 일부에서는 이를 "트렌드"라고 생각할 정도로 유행이 상당히 빠르게 증가했습니다.18 종의 인기 트렌드가 가능하기 때문에, 우리는 참가자들에게 팬덤에서 "인기 있는" 종을 기반으로 퍼소나를 만들었는지에 대해 질문했고, 정확히 무엇이 "인기 있는" 종으로 간주되는지, 그리고 퍼소나 종이 인기 있는 종으로 간주되는지는 참가자들에게 맡겼습니다. 여러 연구를 통해, 퍼리가 "인기 있는" 퍼소나 종을 선택했다는 것이 퍼리 자체에 대해 무언가를 말해준다는 증거는 거의 없다는 것을 발견했습니다. 예를 들어, 2011년의 두 연구에서는 퍼소나 종의 인기는 퍼리가 자신을 퍼리로 규정하는 정도와 전혀 관련이 없다는 것을 발견했으며, 새로운 퍼리나 팬덤에 다소 관심이 있는 퍼리가 인기 있는 퍼소나 종을 "트렌드"로 선택한다는 생각을 불식시켰습니다. 19 우리가 찾아낼 수 있었던 유일한 차이점은 2016년 컨벤션에 참가하는 퍼리에 대한 연구에서 나왔습니다. 이 연구에서는 인기 없는 퍼소나 종(단순히 인기 없는 종이 아니라 응답자가 "인기 없는 종"이라고 생각하는 종)을 선택하기 위해 일부러 노력한 퍼리들은 불안이 약간 더 높고 자존감이 약간 더 낮았습니다.

인기 있는 퍼소나 종을 선택하는 것은 웰빙이나 자존감의 척도와 관련이 없었습니다. 마지막으로, 퍼리가 인기 있거나 인기 없는 퍼소나 종을 선택하는 것이 그들에 대해 거의 아무것도 말해주지 않는 경우가 있을 수 있지만, 다른 퍼리의 퍼소나에서 많은 영감을 받거나 노골적으로 "모방"한 퍼소나를 만들기 선택한 퍼리에게는 그렇지 않습니다. 과학 저널에 게재한 연구에서 퍼리들에게 자신의 성격/스타일(예: 옷차림, 매너리즘)을 모방하거나 퍼소나의 특정 세부 사항을 모방한 가상의 사람에 대해 어떻게 느낄지 상상해 보라고 했습니다(Reysen et al., 2019). 결과에 따르면 퍼리는 누군가가 자신의 스타일 감각이나 성격을 모방하는 것에는 약간 불쾌해하지만, 다른 사람이 자신의 퍼소나에서 특정 세부 사항을 모방하는 것에는 훨씬 더 화를 낼 것입니다.

18 또한 "네덜란드 엔젤 드래곤" 종의 성장을 고려할 수도 있습니다.

2010년대 내내 팬덤은 또 다른 트렌드를 나타내었지만 동일한 수준에 도달하지 못했습니다.

유병률은 프로토텐과 마찬가지로였습니다. 2017년의 두 연구에서 수집된 증거에 따르면 자기 자신을 다음과 같이 식별했습니다.

"popufurs"는 non-popufurs보다 인기 있는 fursona 종을 선택할 가능성이 더 높지 않았으며, 인기 있는 furries가 인기 있는 fursona 종을 선택하면 인기를 얻을 수 있다는 생각을 무너뜨렸습니다. 20 의도한 바는 아닙니다.

그 사람의 퍼소나를 불법으로 취급합니다. 다른 퍼리의 퍼소나를 모방하는 것에 대한 이러한 반대는 퍼리로서의 정체성이 얼마나 강한지에 관계없이 상당히 일관적이었으며, 퍼리에 약간만 관심이 있는 사람이나 팬덤에 비교적 새로 들어온 사람조차도 다른 사람의 퍼소나에서 특정 세부 사항을 모방하는 것은 나쁜 생각이라는 데 동의했습니다. 이는 퍼리가 퍼소나와 강한 유대감을 느끼기 때문일 수 있습니다. 퍼리 컨벤션에서 실시한 2015년 연구에 따르면 퍼리의 83.6%가 퍼소나가 자신에게 의미 있는 구성 요소라고 동의했고, 2019년 컨벤션 연구에서도 퍼리가 퍼소나를 모방할 가능성이 14배 더 높았습니다.

그들의 퍼소나가 그들의 정체성에 의미 있고 중요한 부분이었다는 데 동의하는 것보다 동의하지 않는 것이 낫습니다. 펄리들이 얼마나 많은 것을 퍼소나에 쏟았는지 생각해 보면, 퍼소나의 측면이 다른 사람의 캐릭터에 복사되는 것을 보고 싶어하는 것도 당연합니다. 퍼소나 종과의 연관성 이전 섹션에서 펄리의 퍼소나 종을 움직이는 가능한 이유에 대해 논의한 것을 고려하면

선택에 따라, 펄리들은 아마도 퍼소나 종과의 연결감을 느낄 것이라는 것은 논리적으로 당연한 결과입니다. 이 연결의 잠재적으로 다면적인 본질을 더 잘 이해하기 위해, 우리는 펄리들에게

2011년 컨벤션 연구에서 개방형 질문을 사용하여 자신의 종과의 연결을 설명했습니다. 응답을 코딩한 후 가장 일반적인 범주는 종에 대한 일반적인 호감, 거의 팬과 같은 감사였으며, 펄리의 절반 이상(52.3%)이 지지하는 감정이었습니다. 펄리의 9.2%가 보인 또 다른 일반적인 응답은 종과의 영적 또는 타고난 연결 감각이었습니다. 간단히 말해, 펄리는 멋지거나 흥미롭거나 일반적으로 긍정적으로 여기는 퍼소나 종을 선택할 가능성이 훨씬 더 높았지만, 소수의 펄리는 퍼소나 종과 더 강하고 깊은 연결을 느꼈습니다. 21 펄리가 퍼소나 종과 느끼는 연결의 본질을 보다 직접적으로 비교하기 위해 종 연결 척도라는 척도를 개발했습니다. 이 척도는 퍼소나 종에 대한 세 가지 다른 동일시 방식을 서로 대조시켰습니다. 퍼소나 종을 좋아하는 것(예: "나는 이 종을 정말 좋아해"), 퍼소나 종과의 영적 연결을 느끼는 것(예: 나는 이 종과 신비로운 연결이 있다고 느껴"), 그리고 동일시하는 것입니다.

21 같은 연구에서 더 강한 사람이 퍼소나와의 연결감을 느낀다는 사실도 밝혀졌습니다.

종이었다면, 그들이 그 특정 종에 대해 더 많이 알고 있다고 느꼈을 것입니다. 다른 것이 없다면, 이것은 다음을 시사할 수 있습니다. 펄리들은 퍼소나에 대해 피상적인 지식만 가지고 있는 퍼소나 종을 선택하는 것이 아니라, 자신이 선택한 퍼소나 종에 대해 "숙제를 하거나" 진정한 이해를 해야 한다는 것입니다.

퍼소나 종족의 일원으로서(예: "나는 이 종족과 이런 연결을 가지고 태어났어요"). 22 2011년부터 2018년까지의 12개의 별도 온라인 및 컨벤션 연구에서 펄리는 "좋아함" 항목에서 지속적으로 가장 높은 점수를 받았고(평균적으로 항목에 동의할 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 2~4배 더 높음) "동일시" 척도에서 가장 낮은 점수를 받았고(평균적으로 항목에 동의하지 않을 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 2~4배 더 높음) "영적" 척도의 점수는 두 가지 사이에 있지만 일반적으로 동의하지 않는 것으로 나타났습니다. 위의 개방형 데이터와 일관되게 종 연결 척도는 대부분의 펄리가 단순히 자신의 퍼소나 종족을 좋아한다는 것을 반복하는 것으로 보입니다.

그들의 종과의 신비로운 연결 또는 실제로 그것과 동일시하는 것. 누군가는 그것이 있는지 궁금해할 수도 있습니다. 이러한 비교에 대한 요점은 무엇인가: 펄리가 고양이를 좋아해서 고양이 퍼소나를 선택하는 것이 실제로 고양이라고 생각하는 것보다 중요한가? 결론적으로 중요한 것은 차이입니다. 인간-동물 상호작용에 대한 다학제 저널에 게재된 두 가지 연구에서 우리는 6,000명 이상의 펄리의 데이터를 살펴봤는데, 여기에는 종 연결 척도에 대한 응답과 동물에 대한 인식, 동물에 대한 태도, 심지어 응답자의 정신 건강에 대한 질문에 대한 응답도 포함되었습니다(Roberts et al., 2015). 이 연구는 퍼소나와의 연결의 본질이 그 사람에 대한 추가 정보를 예측할 수 있다는 것을 발견했습니다. 구체적으로, 퍼소나 종을 좋아하는 정도는 그 종을 의인화하는 경향(즉, 그들을

인간과 같은 감정을 가질 수 있는 능력이 더 높음), 퍼소나 종족과 영적 연결을 느끼는 데는 해당되지 않는 것이었고, 퍼소나 종족과 동일시하는 데는 그 반대였으며, 이는 종에 대한 의인화의 정도가 낮음과 관련이 있었습니다. 이 연구에서는 또한 퍼소나 종족을 좋아하는 정도가 자신의 웰빙이나 자존감에 대해 거의 말하지 않는다는 것을 발견했습니다. 대조적으로 영적 연결에 대한 감각이 더 크다고 느끼는 것은 자존감과 웰빙이 더 높고, 퍼소나 종족의 일원으로 더 강하게 동일시하는 것은 그 반대였으며, 자존감과 웰빙이 낮았습니다. 간단히 말해서, 펄리는 일반적으로

퍼소나 종과 강한 유대감을 가지고 있지만, 이 유대감의 본질은 परिमादा 다르며, 이는 결코 사소한 차이가 아닙니다.

22 마지막 두 차원은 개념과 상당히 밀접하게 겹칩니다.

20장에서 논의할 테리안트로피(therianthropy)에 대해서 알아보겠습니다.

퍼소나의 특성.

이 장의 앞부분에서 우리는 परिद्वी들이 개방형 질문에 어떻게 반응하는지 살펴보았습니다. 그들의 퍼소나의 본질과 기능. 이 섹션에서는 परिद्वी와 퍼소나의 관계, 퍼소나가 실제 동물이나 의인화된 동물과 얼마나 닮았는지, 그리고 परिद्वी가 퍼소나를 직접 만들거나 외부 소스에서 많은 영감을 받는지 등 이 맥락에서 몇 가지 추가 질문을 자세히 살펴보겠습니다. 자신의 퍼소나와 동일시하기 많은 परिद्वी가 퍼소나가 무엇인지에 대한 개방형 질문에 자신의 퍼소나가 중요하고 의미 있다고 암시하거나 많은 경우 명확하게 언급함으로써 응답했다는 점을 기억하세요. परिद्वी들 사이에서 이러한 태도의 유행을 의미 있게 비교하기 위해 척도와 수치 데이터를 사용하는 양적 접근 방식을 취한 연구의 데이터도 살펴볼 수 있습니다. 예를 들어, 우리는 온라인과 오프라인으로 두 가지 연구를 진행하여 परिद्वी에게 자신의 퍼소나가 중요하고 의미 있는 캐릭터와 덜 비슷하고 성격이나 배경 스토리와 같은 세부 사항이 없는 추상적인 아이디어와 더 비슷하다는 데 동의하거나 동의하지 않는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 그림 7.1에서 보듯이, 두 연구에서 परिद्वी는 동의하는 것보다 동의하지 않는 것이 더 많았고, 연구 전체에서 평균 점수는 2.9-3.6이었습니다. 이 결과는 개방형 데이터와 대부분의 परिद्वी에게 퍼소나가 자신에게 중요하고 의미 있는 것을 나타낸다는 사실과 일치합니다. 이러한 결과에 대한 후속 조치로, परिद्वी의 퍼소나의 중요성이나 의미성이 परिद्वी가 퍼소나를 자신의 측면이나 측면으로 동일시한다는 사실에서 비롯되는지 물어볼 수 있습니다. 심리학 연구에 따르면 우리의 "자아" 개념은 "나" 대 "나 아닌 모든 것"의 단순한 문제가 아닙니다. "자아"는 모든 생각, 믿음, 태도, 개념, 그룹 및 아이디어로 구성된 정신적 구성물입니다.

자신에 대해 생각할 때 염두에 두십시오. 예를 들어, 캐나다인으로서는 캐나다 출신이라는 것은 내가 누구인가의 일부입니다. 기술적으로 말해서, 나는 캐나다라는 나라와 별개의 존재이지만, 캐나다는 누군가가 내 이름을 부를 때 내 마음 속에서 활성화되는 많은 개념 중 하나입니다. 시간이 지남에 따라 캐나다라는 개념은 내 마음이 내 자아감을 표현하는 방식에서 떼어낼 수 없는 부분이 되었습니다.

심리학자들은 이 개념을 자기 속에 타인을 포함시키는 것(IoS)이라고 부르는데, 이 현상은 심리학에서 자주 연구되고 있다.

중요한 타인(예: 낭만적인 파트너)을 자신의 자아개념에 포함시키는 맥락(Aron et al., 1991, 1992). 23.

그림 7.1. परिद्वी의 온라인 및 컨벤션 샘플이 자신의 퍼소나가 추상적이며 성격이나 배경 스토리와 같은 세부 정보가 부족하다는 데 동의하는 정도.

그림 7.2. परिद्वी와 퍼소나에 사용하기 위해 Aron et al. (1992)이 자체 측정에 다른 항목을 포함시킨 것의 적용.

23 일상적으로 우리는 "당신은 나를 완성시켜줘" 또는 "그들은 나의 반쪽이야"와 같은 말을 합니다.

우리가 어떻게 낭만적인 파트너를 우리 자신에 대한 개념에 포함시키는지 보여 주는 좋은 예입니다.

0%.

5%.

10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.
45%.

온라인 - 2017 AC - 2018.

IoS라는 개념이 추상적이거나 형이상학적으로 들리지만, 심리학자들은 이를 측정하는 매우 간단하고 직관적인 방법을 고안했습니다. 점 점 더 겹치는 원을 포함하는 일련의 7개 그림을 사용하여, 하나는 당신을 나타내고 다른 하나는 다른 개념을 나타내는데, 참가자들에게 다른 사람, 개체 또는 개념이 자신의 자아감에 얼마나 강하게 들어맞는지 표시하도록 요청합니다(Aron et al., 1992). 그림 7.2에서 볼 수 있듯이, 우리는 페리와 퍼소나를 지칭하는 척도를 적용하여 페리가 퍼소나를 자신의 일부로 생각하는 정도를 측정하는 방법으로 사용했습니다.

척도에서 낮은 점수를 받은 사람들은 본질적으로 자신과 퍼소나가 별개의 개체라고 말하고 있습니다(예: 무작위 퍼소나 생성기를 사용하여 퍼소나를 생성하거나 단순히 퍼소나를 제공하기 위해 페리인 경우) (온라인에서 어느 정도 익명성을 보장하면서). 반면, 척도에서 높은 점수를 받은 페리는 자신과 퍼소나가 하나라고 생각하거나, 자신과 퍼소나를 구분할 방법이 없다고 생각할 수 있습니다. 그렇다면 페리는 자신과 퍼소나의 중복을 평가하는 이 척도에서 어떻게 반응했을까요? 2014년과 2015년에 페리 컨벤션에서 진행한 두 가지 연구에서 페리는 평균적으로 척도에서 5점 이상을 받았습니다. 또는 다른 방식으로 제시하면, 페리는 척도 중간점 아래의 점수를 선택할 가능성보다 척도 중간점 위의 점수를 선택할 가능성이 4배 더 높았습니다.

또한 더 강력하게 페리(팬십)로 식별되는 사람일수록 이 IoS 척도에서 더 높은 점수를 받는 경향이 있는 것으로 나타났습니다. 24 이 IoS 데이터의 결과는 페리가 확실히 적어도 부분적으로는 퍼소나와 동일시하지만, 척도 자체가 동일시를 직접 측정하는 것은 아닙니다. 이를 위해 2014년에서 2022년 사이에 진행된 11개의 온라인 및 컨벤션 연구를 살펴볼 수 있습니다. 이 연구에서 우리는 페리에게 다양한 척도를 통해 퍼소나와 동일시(또는 동일시하지 않음)하는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 연구 결과는 명확하고 일관적이었습니다. 페리는 퍼소나와 동일시하는 척도에서 지속적으로 높은 점수를 받았으며, 퍼소나와 동일시한다는 진술에 동의할 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 5~13배 더 높았습니다.

이는 각 연구에서 사용된 특정 척도와 관계없이 사실이었습니다. 게다가 모든 측정에서 가장 높은 수준의 동의는 항상 가장 일반적으로 선택된 응답이었습니다.

24 이와 대조적으로, 페리 팬덤과 동일시하는 것은 이 경향과 관련이 없습니다. 이것.

팬십이라는 개념이 자신의 정체성에 대한 개념이기 때문일 수 있는데, 이는 개념적으로 퍼소나와 겹치는 것입니다. 반면 팬덤은 자신이 속한 그룹에 대한 개념으로, 퍼소나와는 덜 명확하게 연결되어 있습니다.

전반적으로 데이터는 페리의 퍼소나가 그들에게 의미 있고 중요할 수 있음을 시사하는 것 같습니다.

작은 부분이 아닙니다. 왜냐하면 그들은 퍼소나와 강하게 동일시하기 때문입니다. 어떤 의미에서 페리는 퍼소나에게 자신을 주입하거나 주입하여 퍼소나를 자신의 확장으로 취급하는데, 이것이 퍼소나가 그들에게 매우 의미 있는 이유를 설명할 것입니다. 이상적이고 실제적인 자아의 표현으로서의 퍼소나 이제

우리는 대부분의 페리가 퍼소나와 강하게 동일시한다는 것을 보여줬고, 우리는 이 동일시의 본질에 대해 더 미묘한 질문을 던질 수 있습니다. 이 장의 앞부분에서 열린 응답에서 암시된 한 가지 가능성은 퍼소나가 페리에게 이상화된 자아의 버전을 나타낸다는 것입니다.

노력할 수 있습니다. 사실, 이 아이디어는 사람들이 자신에 대한 다양한 표현을 가지고 있으며 종종 이러한 다양한 자아를 비교하여 자신의 기준과 다른 사람이 정한 기준에 부합하는지 측정한다는 것을 보여주는 상당한 심리학 연구와 일치합니다(Higgins, 1987). 그러한 자아 표현 두 가지는 사람의 "이상적" 자아와 "실제" 자아입니다.

—각각 그들이 되고 싶어하는 사람과 현재 실제로 있는 사람입니다. 같은 연구에 따르면 사람의 실제 자아가 이상적인 자아와 일치하지 않을수록 더 가능성이 높습니다.

슬픔이나 실망감을 느낀다. 그렇다면 펄리들은 퍼소나를 이상화된 자아로 보는가?

간단히 말해서, 그렇습니다. 여섯 가지 다른 연구를 통해, 우리는 펄리들이 평균적으로 자신들의 퍼소나가 자신들의 이상화된 버전이라고 지속적으로 동의한다는 것을 발견했습니다. 그것이 그들에게 무엇을 의미하든 말입니다. 25

사실, 샘플 전체에서 펄리들은 자신의 퍼소나가 이상적인 자아를 나타낸다는 데 동의할 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 2~12배 더 높았습니다. 아마도 가장 의미심장한 것은

설문 조사는 아래 그림 7.3에서 볼 수 있듯이 항상 가능한 가장 높은 수준의 동의를 보였습니다. 알겠습니다.

그래서 대부분의 펄리는 퍼소나를 이상화된 자기 자신으로 봅니다. 하지만 실제의 자신은 어떨까요? 퍼소나는 이 순간의 펄리를 대표하는 두 가지 역할

을 합니까? 결국, 많은 펄리는 개방형 응답에서 퍼소나가 자신의 성격과 버릇의 측면으로 가득 차 있다고 밝혔습니다. 사실, 우리는 이에 대한 증거도 찾았습니다. 우리가 펄리에게 퍼소나가 실제의 자신을 대표한다고 동의하거나 동의하지 않는지 직접 물었을 때, 펄리는

세 가지 다른 컨벤션 연구에서는 일반적으로 다음과 같은 내용이 합의되었습니다.

25 중요한 점은 우리가 펄리에게 "이상적인 자아"가 무엇을 의미하는지 정의하지 않았다는 것입니다. "이상적"이라는 말은 펄리에게 "이상적인 자아"를 의미하는 것이기 때문입니다.

모든 사람에게서는 다른 의미가 있을 것입니다. 어떤 사람은 우주인이 되고 싶어하고, 어떤 사람은 운동선수가 되고 싶어하고, 어떤 사람은 록 스타가 되고 싶어하고, 어떤 사람은 그저 평화롭고 편안한 삶에서 행복을 찾고 싶어합니다. 이 중 어느 것이 "더 이상적"이라고 말할 수 있는 사람은 누구입니까?

이 진술과도 마찬가지로 그림 7.4에서 볼 수 있듯이 가장 강력한 동의는 단일입니다.

세 가지 연구에서 가장 인기 있는 반응입니다.

그림 7.3. 온라인 및 컨벤션 연구에서 펄리들이 퍼소나가 이상화된 자아를 나타낸다고 동의하는 정도.

그림 7.4. 세 가지 다른 컨벤션 연구에 참여한 펄리들이 자신의 퍼소나가 실제 자신을 나타낸다고 동의하는 정도.

0%.

10%.

20%.

30%.

40%.

50%.

1.

강하게.

맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

AC - 2014 AC - 2018 온라인 - 2019.

0%.

5%.

10%.

15%.

20%.

25%.

30%.

35%.

1.

강하게.

맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

AC 2014 TFF 2014 AC 2016.

요약하자면, 전형적인 퍼소나는 퍼리들이 현재 어떤 사람인지, 그리고 퍼리들이 되고 싶어하는 사람이 어떤 사람인지를 혼합한 것입니다. 실제 자아와 이상적인 자아의 불일치에 대해 우리가 말한 것을 감안할 때, 이것이 퍼리와 그들의 웰빙에 대해 무언가를 말해줄 수 있다고 생각할 수 있습니다. 추가 연구에서도 이것이 사실이라고 시사합니다. 한편, 수많은 연구에서 우리는 퍼소나가 자신의 이상적인 자아를 나타낸다는 것 자체가 웰빙과 관련이 있다는 일관된 증거를 찾지 못했습니다. 그러나 2014년 연구에서 실제 자아와 이상적인 자아의 불일치인 퍼소나와 더 비슷하지 않다는 것에 좌절한 퍼리들은 우울증 측정에서 더 높은 점수를 받았습니다. 이는 이전 연구에서 예측했던 것과 정확히 일치합니다(Higgins, 1987). 26 다른 사고방식으로서의 퍼소나 일부 퍼리가 개방형 데이터에서 표현한 한 가지 감정은 퍼소나가 자신을 나타내는 것이 아니라 다른 헤드스페이스나 들어가려고 하는 대체 사고방식에 들어가기 위해 쓰는 가면이라는 것입니다. 이것은 롤플레이밍 게임을 하는 사람과 유사할 수 있습니다. 왜냐하면 그것은 그들이 영웅으로서 세상을 경험할 수 있게 하기 때문입니다.

약당, 귀족 또는 농민, 또는 먼 세계의 여행자. 이것이 일부 퍼리들이 퍼소나를 사용하는 방식일까요? 이를 테스트하기 위해 우리는 온라인 및 컨벤션 기반 연구에서 퍼리들에게 다음과 같은 사항을 표시하도록 요청했습니다.

그들의 퍼소나가 그들이 얻으려고 하는 다른 사고방식이라는 생각에 대한 동의 또는 동의하지 않는 정도. 응답은 상당히 엇갈렸으며, 참가자들이 항목에 동의하는 것보다 동의하지 않는 경향이 약간 있었지만, 가장 흔한 응답은 가장 높은 수준의 동의하지 않는 것이었습니다. 다시 말해, 퍼리들은 이 문제에 대해 상당히 의견이 달랐으며, 주장에 강력히 동의하는 것보다 강력히 동의하지 않는 퍼리가 더 많았습니다. 이는 대체로 개방형

데이터와 위의 조사 결과에 따르면 대부분의 퍼리에게는 퍼소나가 적어도 부분적으로는 그들 자신과 같다는 것이 밝혀졌습니다.

퍼소나는 일부 퍼리에게 다른 무언가가 될 수 있는 기회를 제공할 수 있지만 이것이 퍼리의 전부는 아닌 것 같습니다.

대부분의 퍼리에게 퍼소나의 기능. 퍼소나를 의인화하기 퍼소나가 자신을 나타내는지에 대한 질문에서 벗어나 퍼소나와 비인간의 연관성을 더 깊이 파고들어 보겠습니다.

26 우리는 이러한 발견에 더욱 미묘한 뉘앙스를 더하는 추가 연구를 수행했습니다.

예를 들어, 한 연구에 따르면 현재 자신과 전혀 닮지 않은 퍼소나를 만드는 퍼리는 실제 자신을 나타내는 퍼소나를 만드는 퍼리보다 웰빙 측정에서 낮은 점수를 받는 경향이 있습니다. 또 다른 연구 결과에 따르면 상대적으로 적은 수의 퍼리가 자신의 최악의 부분을 나타내는 퍼소나를 만들고, 그렇게 하는 퍼리는 심리적 웰빙 측정에서도 상당히 낮은 점수를 받는 경향이 있습니다.

동물. 종 분포 데이터에서 보았듯이, 퍼소나를 만드는 거의 모든 퍼리는 실제로 어떤 종류의 비인간 동물 종을 기반으로 합니다. 하지만 퍼리는 의인화된 동물에 관심이 있다는 점을 기억하세요. 따라서 퍼리는 퍼소나를 갖는 경향이 있는 것 같습니다.

동물일 뿐만 아니라, 적어도 어느 정도는 의인화된 특징을 가진 동물입니다. 이 정도의 퍼소나 의인화 정도를 측정하기 위해, 우리는 2016년 퍼리 컨벤션 참석자들에게 다음과 같이 물었습니다.

1 = 완전히 야생적에서 7 = 완전히 인간적까지의 7점 척도로, 그들의 퍼소나가 인간화되었는지의 정도를 나타냅니다. 아래 그림 7.5에 표시된 결과는 인간화 정도가 가장 강한 퍼소나가 가장 인기 있는 반응인, 매우 인간화된 퍼소나를 만드는 경향이 강함을 보여줍니다. 반면에 퍼리 중 퍼소나가 본질적으로 완전히 야생적이라고 나타난 사람은 매우 적습니다. 후속 분석에서 더 야생적이거나 더 인간화된 퍼소나를 가진 퍼리가 퍼리 또는 퍼리 팬덤으로 더 강하게 정체성을 갖는다는 증거를 찾지 못했으므로, 우리는 인간화 정도를 누군가가 "얼마나 털이 많은지"를 예측하는 지표로 사용할 수 없습니다. 27 현재로서는 더 인간화되거나 야생적인 퍼소나를 가질지에 대한 결정은 미적 선호도로 귀결되는 듯하지만, 다른 가능성을 배제하기 위한 향후 연구가 필요합니다.

그림 7.5. 퍼리들이 자신의 퍼소나를 야생적이거나 의인화된 것으로 묘사한 정도.

27 하지만 후속 분석에서는 자신을 테리안이라고 밝힌 사람들이 더 많은 것을 가지고 있는 것으로 밝혀졌습니다.

테리안이 아닌 퍼리보다 야생 퍼소나가 더 많습니다.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.

퍼소나 출처: 자기 자신 또는 타인에 의해 생성됨.

이 섹션을 마무리하기 위해 퍼소나의 본질에 대해 간단히 살펴보겠습니다. 2014년 컨벤션 연구에서 퍼리들에게 퍼소나가 스스로 만든 것인지, 다른 출처에서 채택되거나 수정된 것인지를 두 가지 질문으로 표시하도록 요청했습니다. 아티스트가 판매하는 "입양 가능한" 캐릭터 시장이 성장하고 있는 듯하며, 많은 퍼리가 특정 미디어를 기반으로 팬덤에 가입하도록 영감을 받았다는 사실(자세한 내용은 19 장 참조)을 감안할 때, 퍼리가 퍼소나에 대한 영감을 일부 또는 전부 외부 출처에서 얻었을 가능성이 적어도 어느 정도 있는 듯합니다. 그러나 그림 7.6에서 볼 수 있듯이, 퍼리는 퍼소나가 스스로 만든 것이며 외부 출처에서 만들어지거나 수정되지 않았다는 데 압도적으로 동의했습니다. 이는 퍼리가 퍼소나에 자신을 많이 주입하고 퍼소나를 만드는 데 많은 시간과 노력, 중요성을 둔다는 것을 보여주는 이전 에 논의된 연구 결과와 일치하며, 퍼리가 퍼소나에 사용하기 위해 다른 캐릭터의 특정 세부 사항을 가져오는 아이디어를 낮게 본다는 것을 시사하는 연구 결과와도 일치합니다. 이러한 연구 결과를 종합해 보면 퍼리가 퍼소나를 별개의 고유한 캐릭터로 보는 것이 아니라

다른 출처에서 영감을 받은 것, 다른 팬덤에서 훨씬 더 흔한 것,

공상과학이나 애니메이션에서는 기존 캐릭터로 코스프레하거나 롤플레이밍하는 것이 훨씬 흔하고 정상화되었습니다(Reysen et al., 2021).

그림 7.6. 컨벤션에 모인 퍼리들이 자신들의 퍼소나가 스스로 만들어졌거나 다른 출처에서 채택/수정되었다고 동의한 정도.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.
60%.
70%.

자신이 창조한 것, 다른 사람이 창조한 것.

원의 퍼소나와 유사함.

이 장의 앞부분에서 우리는 퍼리들이 일반적으로 자신의 퍼소나를 현재의 자신과 자신이 되고 싶은 사람의 혼합체로 여긴다는 증거를 발견했습니다. 이 섹션에서는 개념적으로 관련된 질문을 하고 싶습니다. 퍼리는 자신을 퍼소나와 비슷하다고 생각합니까? 그렇다면 어떻게 생각합니까? 결국 퍼리는 자신의 퍼소나가 자신을 나타낸다고 말할 수 있지만, 이것은 엄격히 상징적인 의미에서인가요, 아니면 문자 그대로인가요? 예를 들어, 내가 비디오 게임을 한다면, 내가 조종하는 캐릭터는 게임 세계에서 나를 나타내는 것입니다. 캐릭터가 나와 비슷하든 그렇지 않든 말입니다. 28 다시 말해, 퍼리와 퍼소나의 유사성과 퍼리의 어떤 면을 나타낼 수 있는 퍼소나의 능력은 겹치지만 별개의 개념일 수 있습니다. 이를 염두에 두고 퍼리가 퍼소나와 유사하다고 느끼는 감정과 이 유사성이 어떻게 나타나는지 살펴보겠습니다. 우리는 세 가지 다른 연구에서 퍼리들에게 퍼소나와 매우 비슷하다고 느낀다는 진술에 동의하거나 동의하지 않는지 표시하도록 요청했습니다. 그림 7.7에 표시된 결과는 연구 전체에서 놀라울 정도로 일관되며 퍼리가 퍼소나와 매우 비슷하다고 느낀다는 것을 보여줍니다. 이러한 결과는 그림 7.4에 표시된 결과 패턴과도 매우 일관되며, 퍼소나와 비슷하다고 느끼는 것은 퍼소나를 실제 자아의 표현으로 보는 것과 겹칠 수 있음을 시사합니다. 하지만 퍼소나와 비슷하다고 느낀다는 것이 무엇을 의미하는지 좀 더 자세히 살펴보겠습니다. 퍼리는 2011년 초 연구 중 하나에서 참가자들에게 퍼소나와 얼마나 비슷하다고 느끼는지 설명해 달라고 요청했을 때 자신의 말로 표현했습니다. 응답을 코딩하고 유사한 응답을 그룹화한 후 가장 흔한 유사점은 심리적 유사성(34.0%)이었습니다. 즉, 성격이나 세상을 생각하고 보는 방식 측면에서 퍼소나와 비슷하다는 것입니다. 다음으로 가장 흔한 유사성 범주는 행동적 유사성(11.8%)으로, 퍼소나가 주어진 상황에서 퍼리 자신이 행동하는 것과 비슷한 방식으로 행동할 것이라고 믿는 것입니다. 세 번째로 흔한 범주는 신체적 유사성(7.2%)으로, 헤어스타일이나 체형을 포함하여 퍼소나와 공통된 신체적 특성을 공유하는 것입니다. 이러한 결과를 종합해 보면, 퍼리가 퍼소나와 유사하다고 느끼는 것은 본질적으로 심리적인 경향이 있음을 시사합니다.

28 물론이죠. 게임 속 캐릭터가 어떤 모습인지, 생각하는지, 행동하는 방식이 어떤지 말이죠.

플레이어와 일치하면 캐릭터는 플레이어를 더 충실하게 표현하는 것으로 보일 가능성이 높고, 이는 게임을 더 몰입감 있게 만들 수 있습니다! 그러나 캐릭터는 그 사람과 전혀 비슷하지 않더라도 누군가를 표현할 수 있다는 요점은 여전히 있습니다.

(예: 성격, 행동) 퍼소나의 물리적인 외모에 기반하기보다는.

그림 7.7. 세 가지 다른 연구에서 퍼리들이 퍼소나와 매우 비슷하다고 느낀다는 정도.

이 아이디어를 보다 엄격하게 테스트하기 위해 7개의 다양한 온라인 및 컨벤션 연구의 데이터를 살펴볼 수 있습니다.

응답자에게 1 = 전혀 비슷하지 않음에서 7 = 동일함까지의 3가지 7점 척도로 퍼소나와 신체적, 심리적, 행동적으로 얼마나 비슷하다고 느끼는지 표시하도록 요청했습니다. 2011년 개방형 데이터에서 발견된 것과 유사하게, 참가자들은 심리적 유사성 측정에서 가장 높은 점수를 받았으며, 7개 연구에서 평균 점수는 5.5-5.9이고 전체 평균 점수는 5.7이었습니다. 행동적 유사성은 2위였으며, 7개 연구에서 평균 점수는 5.2-5.7이고 전체 평균 점수는 5.5였습니다. 마지막으로, 가장 낮은 평균 점수는 신체적 유사성으로, 연구 전체에서 4.1-4.4이고 전체 평균은 4.3이었습니다. 다시 말해, 개방형 데이터와 수치적 데이터 모두 퍼리가 신체적 유사성보다 퍼소나와 심리적 유사성을 더 크게 느낀다는 것을 보여줍니다. 다른 일부

연구에서 우리는 퍼소나 유사성에 대한 다른 질문을 했습니다. 예를 들어, 2022년 연구에서 심리적, 행동적 또는 신체적 유사성을 고려한 상관없이 컨벤션에 참석하는 퍼리 샘플은 온라인 퍼리 샘플보다 평균적으로 점수가 더 높습니다.

0%.

5%.

10%.

15%.

20%.

25%.

30%.

35%.

40%.

45%.

1.

강하게.

맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

AC 2018 온라인 - 2017 온라인 - 2019.

다른 연구에 따르면, 더 높은 정체성을 가진 퍼리(팬십)는 퍼소나와 더 비슷하다고 느끼는 경향이 있는 반면, 팬덤 정체성은 퍼소나와 얼마나 비슷하다고 느끼는지와 관련이 없었습니다. 2022년의 두 연구에서, 퍼리는 자신이 더 많이 되었다고 느낄 가능성이 약 5~10배 더 높다는 것을 발견했습니다.

시간이 지남에 따라 퍼소나와 비슷해졌거나, 시간이 지남에 따라 퍼소나와 덜 비슷해졌다고 느끼는 것보다 더 비슷하다고 느낀다는 것을 발견했습니다. 마지막으로, 2014년 크로스 팬덤 연구에서 우리는 퍼리들이 애니메이션 팬들이 코스프레한 캐릭터에 대해 느낀 것보다 퍼소나와 심리적, 행동적, 신체적 유사성을 더 크게 느낀다는 것을 발견했으며, 판타지 스포츠 팬들이 판타지 리그에서 관리하는 팀에 대해 느낀 것과 비교했습니다. 다시 말해, 퍼리들이 퍼소나와 느끼는 연결은

다른 팬덤에서 유사점이 거의 없을 수 있는 방식입니다. 퍼소나의 수 지금까지 우리는 퍼소나의 특성에 주의를 기울여 자세히 설명하고 특성화했습니다.

이 장의 나머지 부분에서는 퍼소나의 특성에서 벗어나 퍼소나에 대해 더 자세히 이야기하겠습니다.

광범위하게. 이에 대한 한 가지 예는 퍼리들이 퍼소나를 하나만 가지고 있는지, 아니면 둘 이상(또는 실제로는 전혀 없음!)을 가지고 있는지에 대한 질문입니다. 시작하기 위해, 2011-2022년 사이에 온라인과 컨벤션에서 직접 실시한 8개의 퍼리 설문 조사에서 수집한 데이터를 살펴보겠습니다.

연구에 따르면 퍼리 중 퍼소나를 한 번도 소유한 적이 없다고 말하는 사람의 수는 2.4-11.9%에 달합니다.

전체 평균은 약 6.2%입니다. 또는 다른 말로 하자면, 퍼리의 약 94%가 퍼소나를 가졌다고 말합니다. 9장에서 볼 수 있듯이, 퍼리가 참여하는 다른 팬 관련 활동의 범위와 비교했을 때, 퍼소나를 만드는 것은 퍼리가 참여하는 가장 보편적인 활동 중 하나일 수 있습니다!

그렇다면 대부분의 퍼리가 퍼소나를 가지고 있다는 것이 사실이라면, 그들은 퍼소나를 하나만 가지고 있을까요? 우리는 많은 퍼리가 자신의 측면이 주입된 의미 있고 깊은 의미를 지닌 퍼소나를 만드는 데 얼마나 많은 시간과 노력을 쏟았는지 보았습니다. 그리고 우리의 성격은 성인이 된 후에도 비교적 안정적으로 유지된다는 점을 감안할 때(Atherton et al., 2021), 퍼리가 자신을 대표하는 퍼소나를 만들고 거기서 멈추는 것은 말이 됩니다. 하지만 데이터는 무엇을 시사할까요? 위에서 언급한 8가지 연구를 살펴보면, 우리의 직감과 일관되게 모든 연구에서 가장 흔한 단일 응답은 평생 퍼소나를 하나만 가지는 것이었습니다. 그렇긴 하지만, 연구 전체에서 "1"을 선택한 참가자의 수는 30.2%-49.3%였는데, 이는 참가자의 절반 이상이 퍼소나를 하나만 가졌다고 말한 표본이 없다는 것을 의미합니다. 대신, 43.5%에서 67.3% 사이입니다.

샘플에 걸친 퍼리들은 시간이 지남에 따라 하나 이상의 퍼소나를 가지고 있다고 말했고, 퍼리는 샘플에 걸쳐 평균 2.0-2.7개의 퍼소나를 가지고 있었고, 전체적으로 평균 2.3개의 퍼소나를 가지고 있었습니다. 29 이 데이터에 대한 한 가지 가능한 해석은 대부분의 퍼리가 팬덤에 있는 동안 적어도 한 번은 퍼소나를 바꾸었다는 것입니다. 이런 종류의 "연쇄 퍼소나" 모델은 퍼리가 대체할 다른 퍼소나를 만들기 결정할 때까지 사용하는 퍼소나를 만든다는 것을 시사합니다. 그러나 또 다른 가능성은 퍼리가 주어진 시간에 하나 이상의 퍼소나를 가질 수 있다는 것입니다. 이 "동시 퍼소나" 모델은 퍼리가 한 번에 여러 개의 퍼소나를 만들고 그것과 동일시할 수 있으며, 아마도 자신의 다른 측면, 다른 기분 또는 사고방식을 나타내거나 단순히 다른 맥락(예: 롤플레이밍, 퍼슈팅, 소셜 미디어)에서 사용하기 위해 그럴 수 있다고 시사합니다. 이 두 모델을 비교하기 위해 온라인과 컨벤션에서 모집된 퍼리를 대표하는 여섯 가지 연구의 데이터를 살펴보았습니다. 연구 전반에 걸쳐 평균 30.0-40.4%의 퍼리가 현재 두 개 이상의 퍼소나를 가지고 있다고 답했으며, 퍼리는 주어진 시간에 평균 1.8-2.2개의 퍼소나를 가지고 있습니다. 30 이 데이터는 두 모델 간의 "차이를 나누며" 두 모델 모두 발생하고 있을 가능성이 있음을 시사합니다. 두 개 이상의 퍼소나를 가지고 있던 일부 퍼리는 퍼소나를 새 것으로 바꾸거나 교체한 반면, 다른 퍼리는 기존 풀에 퍼소나를 추가하거나 동시에 여러 퍼소나를 만듭니다. 그러나 두 모델의 정확한 동기는 아직 연구되어야 합니다. 이 섹션을 마무리하기 위해 수년에 걸친 설문 조사의 특정 질문을 살펴보고 이러한 결과에 약간의 뉘앙스를 더할 수 있습니다. 예를 들어, 두 연구에 따르면 퍼리는 퍼소나를 정기적으로 바꾸는 것에 동의하는 것보다 동의하지 않을 가능성이 6배 더 높았습니다. 게다가 가장 강한 수준의 동의하지 않는 응답은 이 질문에 대한 가장 일반적인 응답이었습니다. 다시 말해, 우리가 이미 발견한 것과 일관되게, 퍼리가 퍼소나를 바꿀 때조차도, 그것이 일상적이거나 흔한 일로 여겨지는 경우는 드물다. 마지막으로, 2022년 연구 두 건의 데이터에 따르면, 평균적인 퍼리는 현재 퍼소나를 5.5~6.7년 동안 가지고 있었습니다. 가장 흔한 것은

29 후속 분석 결과, 퍼리가 가진 퍼소나의 수는 관련이 없는 것으로 나타났습니다.

그들이 온라인에서 모집되었는지 아니면 컨벤션에서 모집되었는지에 따라 달라지며, 퍼소나가 더 많다는 것은 퍼리가 그 퍼소나에 대한 애착이나 연결 감각을 덜 느낀다는 것을 의미하지 않습니다. 또한 한 사람이 가진 퍼소나의 수는 일반적으로 누군가가 퍼리 또는 퍼리 팬덤에 대해 얼마나 강하게 동일시하는지를 예측하는 좋은 지표가 아닙니다. 30 이전과 마찬가지로, 퍼리가 온라인이나 컨벤션에서 모집되었다는 것을 암시하는 증거는 없는 듯합니다.

컨벤션에 직접 참석하는 사람들은 주어진 시간에 두 개 이상의 퍼소나를 가질 가능성이 얼마나 되는지에 따라 다릅니다.

질문에 대한 응답은 1-2년이었고, 펄리의 46.7-47.9%가 현재 펄소나를 5년 이상 가지고 있다고 답했습니다. 이러한 결과는 펄소나가 많은 펄리에게 깊고 중요하며, 무작위로 또는

대부분의 펄리에게는 변덕일 뿐입니다. 일반적인 펄소나는 수년간 보관되기 때문입니다. 31. 일반적인 펄소나에 대한 믿음 이 장 전체에서 반복되는 주제는 많은 펄리가 펄소나를 자신에 대한 중요하고 의미 있는 표현으로 여긴다는 사실입니다. 이것이 자신에게도 해당된다는 것을 알고 있으므로 펄리가 다른 펄리에게도 마찬가지라고 생각할지 물어볼 수 있습니다. 이 가능성을 테스트하기 위해 2012년 두 연구에서 펄리에게 1 = 강력히 동의하지 않음에서 10 = 강력히 동의함까지의 척도로 일반적으로 누군가의 펄소나가 자신에 대해 많은 것을 말해준다는 데 동의하는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 중요한 점은 이 질문이 참가자에게 자신의 펄소나에 대해 묻는 것이 아니라 일반적인 펄소나에 대해 물었다는 것입니다. 그림 7.8에 표시된 두 연구의 결과는 펄리가 이 주제에 대해 상당히 엇갈린 의견을 가지고 있음을 보여줍니다. 두 연구에서 펄리의 평균 점수는 6.2로, 펄소나가 사람에 대해 많은 것을 말해준다는 데 동의하는 경향이 약간 있음을 시사합니다. 이는 펄리가 자신의 경험을 다른 사람에게 투사하여 자신의 펄소나의 중요성과 의미를 인정하는 동시에 이것이 모든 펄리에게 해당되는 것은 아니라는 것을 인식한 결과일 수 있습니다. 또 다른 설명은 펄리가 진술의 구체적인 문구를 어떻게 해석하는지와 관련이 있습니다. 사람의 펄소나가 중요하고 의미가 있을 수 있지만 추가 정보 없이 펄소나를 보는 것만으로는 펄리에 대해 더 많이 알 수 있는 외부인에게 특별히 유용하지 않을 수 있습니다. 귀하의 녹색 여우 펄소나가 귀하에게 중요성과 의미가 있다고 해서 귀하의 녹색 여우 펄소나만 보고 귀하에 대해 아무것도 알 수 없다는 의미는 아닙니다. 물론 이 두 가지 해석 중 어느 것이 결과를 가장 잘 설명하는지 또는 세 번째 설명이 데이터에 더 잘 맞는지 확인하기 위해 추가 연구가 필요합니다.

31 사실, 우리가 2017년에 실시한 연구 중 하나는 누군가가 펄리로 지낸 기간이 길수록

왜냐하면, 그들이 현재의 펄소나를 바꾸는 것조차 고려하지 않을 가능성이 더 높기 때문입니다. 다른 것이 없다면, 펄리의 펄소나는 시간이 지남에 따라 펄리의 표상으로 더욱 깊이 자리 잡고 안정될 수 있으며, 더 젊고 새로운 펄리는 펄소나에 대한 세부 사항을 더 쉽게 변경하거나 완전히 새로운 것을 추가하는 사람들이 될 것입니다.

그림 7.8. 펄리들이 사람의 펄소나가 그 사람에 대해 많은 것을 말해줄 수 있다는 데 동의한 정도.

같은 연구에서 나온 관련 질문에서는 펄리들에게 다른 사람의 펄소나 종이 참가자가 그 사람과 얼마나 잘 지낼지에 영향을 미치는지에 동의하거나 동의하지 않는지 물었습니다.

우리는 처음에 펄리 팬덤의 조직에 대한 일반인의 오해에 근거하여 질문을 했습니다. 예를 들어, 인터뷰어는 개 펄소나를 가진 펄리가 개 펄소나를 가진 다른 펄리와 어울리는 것을 선호하고 고양이 펄소나를 가진 펄리를 싫어하는지 물었습니다. 고양이와 개는 잘 지내지 못한다는 오래된 속담에 근거한 것입니다. 공정하게 말해서, 그 아이디어는 전적으로 근거 없는 것은 아닙니다.

많은 펄리 컨벤션이 종별 이벤트(예: 말 미팅)를 주최하기 때문입니다. 그러나 이러한 이벤트는 펄리 컨벤션에서 규칙이 아니라 예외이며, 참신한 점은 펄리 컨벤션에서 방이 한 종류의 펄소나 종으로만 가득 찬 유일한 시간 중 하나라는 것입니다.

대조적으로, 컨벤션의 나머지 기간과 실제로 대부분의 온라인 공간에서 모든 종류의 펄소나 종을 가진 펄리는 상당히 조화롭게 상호 작용합니다. 또는 최소한 펄소나 종에 따라 서로를 차별하지 않는 것처럼 보입니다. 이 사실은 그림 7.9에 표시된 두 연구의 데이터에서 입증됩니다. 이전 질문의 결과는 펄소나가 사람에 대해 무언가를 알려줄 수 있는지에 대한 상당한 우유부단함을 나타내는 반면, 펄리는 사람의 펄소나가 자신의.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.

온라인 컨벤션.

그 사람과의 상호 작용, 두 샘플에서 평균 점수는 3.1-3.2 범위에 있습니다. 데이터에 대한 주목할 만한 경고로서, 후속 분석에서 자신의 퍼소나와 가장 강하게 동일시하는 펄리는 다른 사람의 퍼소나 종이 그들과 상호 작용하려는 의지에 영향을 미칠 것이라고 말할 가능성이 가장 높았습니다. 그 이유는 현재로서는 알 수 없지만,

퍼소나와 강한 유대감을 느끼는 펄리는 특정 퍼소나 종에 대한 고정관념을 더 잘 알고 있거나 가질 가능성이 높기 때문에 특정 퍼소나 종을 가진 사람에 대해 특정한 것들이 사실이라고 가정하고, 이것이 그 사람을 피하기로 결정하는 데 영향을 미칠 수 있습니다.

그림 7.9. 펄리들이 사람의 퍼소나가 상호작용에 영향을 미칠 것이라고 동의한 정도
그 사람.

이러한 가능성을 염두에 두고, 우리는 2016년 대회에 참석한 참가자들에게 개방형 방식으로 자신의 퍼소나 종에 대한 고정관념이 있는지, 있다면 그 고정관념이 무엇인지 말해 달라고 요청했습니다. 가장 인기 있는 퍼소나 종 중 일부를 살펴보면, 참가자들이 일관된 고정관념을 보고 했는데, 여기에는 늑대는 충성스럽고, 여우는 교활하고, 용은 강하고, 고양이는 게으르고, 토끼는 수줍음이 많다는 고정관념이 포함됩니다. 공식적이고 철저한 연구는 아니지만,

존재.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.
45%.

온라인 컨벤션.

펄리 팬덤 내의 종 특정적 고정관념에 대한 데이터를 살펴보면, 적어도 몇몇 종 특정적 고정관념이 존재하며 펄리들 스스로도 자신의 퍼소나에 대한 고정관념을 알고 있다는 것을 알 수 있습니다.

이는 일부 펄리들이 자신을 대표할 퍼소나 종을 결정할 때, 그리고 그 사람의 퍼소나 종을 기준으로 다른 사람과 상호 작용할지 여부를 결정할 때 이러한 고정관념을 고려할 가능성이 적어도 있다는 것을 시사하는 듯합니다. 2017년의 관련 후속 연구에서 우리는 종 고정관념에 장점이 있는지도 테스트했습니다. 사실일까요?

예를 들어, 늑대 퍼소나가 있는 펄리는 늑대가 아닌 다른 펄리보다 라벨을 적용할 가능성이 더 높습니다.

"충성스럽다"는 것? 측정된 고정관념의 약 절반이 적어도 어느 정도 경험적 타당성을 갖는 것으로 보이는 증거를 찾았습니다. 늑대 퍼소나가 있는 펄리는 늑대 퍼소나가 없는 펄리보다 자신을 충성스럽다고 생각할 가능성이 훨씬 더 높았고, 드래곤은 자신을 강하다고 생각할 가능성이 더 높았고, 여우는 자신을 교활하다고 생각할 가능성이 훨씬 더 높았습니다. 물론 이는 많은 고정관념이 데이터로 뒷받침되지 않는다는 것을 의미하기도 하며, 일부 인기 있는 퍼소나 종에 대한 고정관념이 존재할 수 있지만, 그 고정관념에 진실이 있다는 것을 시사하는 적당한 증거만 있다는 것을 시사합니다. 펄리가 동료 펄리와 상호 작용할지 여부를 결정할 때 퍼소나 종을 고려할 수 있다는 발견에 대한 또 다른 가능한 설명을 고려할 수 있습니다. 이 설명은 다른 종에 대한 고정관념을 지지하는 것과는 거리가 멀고

펄리는 퍼소나 종을 공유하는 다른 사람에게 우선적인 대우를 하는 경향이 있습니다. 우리의 연구와 다른 사회 심리학 연구에서 상당한 증거가 있는데, 이는 이기적인 편견으로 인해 펄리가 자신의 퍼소나에 대해 상당히 높은 의견을 가져야 한다는 것을 시사합니다. 예를 들어, 2014년 컨벤션 연구에서 펄리는 다른 종에 대해 생각하는 것보다 훨씬 더 많은 시간을 자신의 퍼소나 종에 대해 생각하는 데 적당히 많은 시간을 보낸다는 것을 발견했습니다.

마찬가지로, 우리는 이 장의 앞부분에서 펄리들이 자신들의 퍼소나 종에 대해 특별히 잘 알고 있다고 생각한다는 것을 보았는데, 이는 그들이 적어도 자신들의 퍼소나 종을 좋아해서 그것에 대해 배우는 데 시간을 할애한다는 것을 암시합니다. 마지막으로, 상당한 양의 심리학 연구에 따르면 다른 모든 것이 동일하다면 사람들은 다른 그룹에 속한 사람들보다 자신의 그룹에 속한 사람들을 선호하고 더 나은 대우를 하는 경향이 있습니다(Tajfel, 1970; Tajfel

et al., 1971, 1979). 이를 종합해 보면, 펄리들은 퍼소나 종을 공유하는 다른 펄리들보다 퍼소나 종을 공유하는 다른 펄리들을 선호하는 경향이 있음을 의미합니다.

간단히 말해서, 일부 펄리들이 퍼소나 종에 따라 다른 펄리를 다르게 대하는 이유 중 일부는 자신과 비슷한 퍼소나를 가진 사람에게 우대하는 경향이 있기 때문일 가능성이 있습니다. 다시 말해, 펄리들이 다른 종에 대한 고정관념을 활성화하는 것이 아니라, 자신과 같은 퍼소나 종을 공유하는 다른 사람을 좋아해서 공통점을 공유한다고 생각하는 것일 수도 있습니다(예: "우리 여우들은 교활한 무리야").

그리고 같은 집단의 다른 사람들을 특별하게 대하는 인간의 경향을 가지고 있습니다(예: "우리 여우들은 멍청야 해!"). 물론, 이 장의 많은 질문과 마찬가지로, 이러한 현상을 가장 잘 설명하는 설명이 무엇인지 확인하려면 더 많은 연구가 필요합니다. 퍼소나 기능 이 마지막 섹션에서는 앞서 소개한 주제, 즉 퍼소나의 기능에 대한 질문을 간략하게 다시 살펴보겠습니다. 펄리 팬덤에서 퍼소나가 얼마나 널리 퍼져 있는지를 감안할 때, 일부 펄리가 다른 펄리가 하는 일에 맞춰 퍼소나를 개발하는 것은 타당할 것입니다. 32 이는 우리가 집단에 속할 때 종종 집단의 가치와 규범을 내면화한다는 것을 보여주는 이전 연구와 상당히 일치하며, 여기에는 다른 집단 구성원의 행동에 따라 행동하는 것이 포함될 수 있습니다(Turner et al., 1987). 펄리의 경우, 다른 펄리와 같도록 퍼소나를 만드는 것이 포함될 수 있습니다. 물론 다른 펄리들과 어울리는 것이 퍼소나를 만드는 유일한 이유는 아닐 수도 있고, 적어도 퍼소나를 갖는 것에서 얻는 유일한 이점은 아닐 수도 있습니다. 이 장을 시작할 때 열린 데이터에서 많은 펄리들이 지적했듯이, 펄리는 퍼소나를 갖는 것에서 이점을 얻을 수 있습니다. 퍼소나를 롤모델로 삼든, 퍼소나를 지팡이로 의지하든 말입니다.

사회적 불안, 또는 그렇지 않으면 표현할 수 없는 자신의 측면을 탐구하고 표현하는 것. 이러한 다양한 기능을 테스트하기 위해, 우리는 2015년 대회에서 모집된 펄리에게 1 = 강력히 동의하지 않음에서 7 = 강력히 동의함까지의 척도로 퍼소나가 여러 가지 다른 기능을 충족시키는 데 얼마나 동의하는지 표시하도록 요청하는 척도를 완료하도록 요청했습니다. 표 7.3에 나와 있는 결과는 퍼소나가 다양한 기능을 충족시킬 수 있지만 모든 기능이 똑같이 흔한 것은 아니라는 것을 보여줍니다. 예를 들어,

32 나는 개인적으로 이것이 나에게 해당된다는 사실을 증명할 수 있습니다. 내가 처음 펄리를 했을 때.

미팅 때, 제 퍼소나에 대해 물었습니다. 당시 저는 퍼소나가 없었고, 퍼소나가 무엇인지도 몰랐기 때문에 그날 밤 집에 가서 다음 미팅 전에 퍼소나를 만들었습니다!

퍼리들은 퍼소나가 다른 사람들이 자신들의 더 진정한 면을 볼 수 있게 해준다고 말하는 것보다 퍼소나가 사회적 상호작용을 용이하게 하는 데 도움이 된다는 데 동의할 가능성이 훨씬 더 높았습니다. 이러한 다양한 기능의 보급도는 일반적으로 장의 시작 부분에 있는 개방형 질문에서 언급된 주제의 보급도와 일치합니다.

표 7.3. 퍼리들이 퍼소나가 몇 가지 특정 기능을 충족한다는 데 동의한 정도를 1-7점 척도로 평균 점수로 평가. 4점 이상은 항목에 대한 동의를 나타냄. 기능 평균 다른 방법으로는 만날 수 없었을 사람들을 만나는 데 도움이 됨 6.1 다른 존재 방식을 시도하게 함 5.2 다른 사람에게 더 친절하거나 연민을 베풀도록 영감을 줌 5.1.

나보다 더 위대하고 나아질 수 있게 해줍니다.4.9 나 자신을 있는 그대로 받아들이는 데 도움이 됩니다.4.9 사람들이 "진짜 나"를 보게 해줍니다.4.7 삶에서 더 적극적으로 행동하도록 영감을 줍니다.4.6 종종 삶에서 어려운 시기를 헤쳐 나가는 데 도움이 됩니다.4.4 사람들이 나를 더 친절하게 대하도록 영감을 줍니다.4.4.

같은 연구의 후속 분석에서 퍼리로서 더 강하게 정체성을 부여한 퍼리(하지만 반드시 퍼리 팬덤과 함께하는 것은 아님)는 퍼소나가 자신에게 기능적이라고 말할 가능성이 더 높았습니다. 또는 다른 방식으로 표현하자면, 퍼리에 대한 관심이 특별히 강하지 않은 퍼리는 더 높은 정체성을 부여받은 퍼리가 경험할 수 있는 퍼소나의 이점을 경험할 가능성이 낮을 수 있습니다.

우리는 또한 한 가지 특정 퍼소나 기능에 대해 보다 집중적으로 살펴보았습니다. 그것은 퍼리들이 인생의 어려운 시기를 헤쳐나가도록 돕는 것입니다. 우리는 이 항목을 세 가지 별도의 연구에 걸쳐 평가했고, 퍼리들이 이 항목에 대해 동의하는 것이 동의하지 않는 것보다 상당히 일관되게 더 많았으며, 샘플 전체에서 평균 점수가 4.3-4.8이었고, 퍼리들은 이 진술에 동의할 가능성이 동의하지 않을 가능성보다 1.5-3배 더 높았습니다. 퍼소나가 이상적인 자아를 나타내는 퍼리들은 이 진술에 특히 동의할 가능성이 높았습니다. 마지막으로, 우리는 몇몇 퍼리들이 제공한 질문과 연구 질문을 기반으로 몇 가지 추가 질문을 했습니다. 구체적으로, 다양한 신체적, 심리적 장애가 있는 퍼리들에게 이것이 퍼소나를 만드는 데 영향을 미쳤는지 여부를 물었습니다.

예를 들어, 한 가설은 장애가 있는 퍼리는 많은 퍼리가 자신의 퍼소나에 자신의 요소를 통합하기 때문에 동일한 장애가 있는 퍼소나를 만들 수 있다는 것입니다. 다른 사람들은 반대로 장애가 있는 퍼리는 장애를 알지 못한 채 다른 사람들과 상호 작용할 수 있는 방법으로 장애가 없는 퍼소나를 만드는 것을 선호할 수 있다는 가설을 세웠습니다.

표 7.4에서 알 수 있듯이, 장애가 있는 퍼리는 장애가 퍼소나를 만드는 데 상당한 영향을 미쳤다는 데 대체로 동의하지 않았고, 퍼소나가 장애에 특화된 기능을 충족했다는 데도 동의하지 않았습니다. 대신 장애가 있는 퍼리는 퍼소나가 충족하는 기능과 퍼소나를 만드는 데 영향을 미치는 근본적인 요인과 관련하여 일반적인 퍼리와 다르지 않은 것으로 보입니다.

표 7.4. 장애가 있다고 스스로 밝힌 퍼리들 사이에서 퍼소나와 장애에 관한 항목에 대한 동의도는 1~7점 척도로 평균 점수로 평가됨. 4점 이상은 항목에 대한 동의를 나타냄. 항목 평균 내 퍼소나는 내 장애를 잊는 데 도움이 됨 3.5 내 퍼소나는 다른 사람들에게 내 장애를 숨김 2.6 내 퍼소나는 나와 같은 장애를 가지고 있음 2.5 내 퍼소나는 내 장애를 다른 관점에서 보는 데 도움이 됨 2.4.

제 퍼소나는 다른 사람들에게 제 장애에 대해 알리는 데 도움이 됩니다. 2.1 제 퍼소나는 다른 사람들에게 제 장애를 설명하는 데 도움이 됩니다. 1.9 제 퍼소나는 제 것과 다른 상태나 장애를 가지고 있습니다. 1.6.

결론.

우리는 이 장을 평범한 사람이 개념화할 수 있는 퍼소나가 무엇인지에 대한 상당히 기본적인 이해로 시작했습니다. 연관된 이미지, 이름 및 몇 가지 구별되는 특징이 있는 동물 테마의 캐릭터입니다. 그러나 퍼리들이 자신의 말로 퍼소나의 본질을 설명할 수 있도록 함으로써 많은 퍼리들에게 퍼소나는 단순한 아바타 그 이상이라는 것이 빠르게 분명해졌습니다.

별명이나 익명성을 유지하는 방법이 있습니다. 33 게다가 우리는 실제로 단수가 없다는 것을 보았습니다.

33 우리는 또한 적어도 일부 퍼리들에게 퍼소나는 실제로 그 이상은 아니라는 것을 보았습니다.

로고, 아바타 또는 익명을 유지하는 방법!

퍼소나의 개념화. 대신, 우리는 퍼소나가 취하는 형태(예: 종, 창조자와 특성을 공유함)에서 상당히 다를 뿐만 아니라 창조자와의 관계(예: 자신의 퍼소나와 동일시함)와 수행하는 기능에서도 상당히 다르다는 것을 인식합니다. 퍼소나 형태와 기능의 이러한 다양성과 함께 퍼리들 자체도 퍼소나에 대한 믿음에서 상당히 다릅니다. 여기에는 퍼리가 다른 사람의 퍼소나가 사람에 대한 귀중한 정보원이 될 수 있다고 믿는 정도와 다른 사람의 퍼소나 종이 그 사람과 상호 작용할지 여부에 대한 결정에 영향을 미칠 수 있는지 여부가 포함됩니다. 그리고 퍼리들은 전반적으로 다른 퍼리와 상호 작용을 그 사람의 퍼소나 종이 전부 또는 일부에 의해 결정하도록 하는 아이디어에 동의하지 않았지만, 특정 퍼소나 종이 있는 사람들에게 대한 고정관념은 존재하며, 그 중 일부만이 입증 가능한 사실에 근거하고 있으며, 이러한 고정관념은 퍼리가 다른 사람에 대해 어떻게 느끼는지에 영향을 미칠 수 있으며, 퍼리들 스스로가 인정하고 싶어하든 그렇지 않은 말입니다. 이 장 전체에서 우리는 또한 사람들이 퍼소나에 대해 가지고 있는 몇 가지 일반적인 오해를 해소했습니다. 예를 들어, 일반인은 퍼리가 퍼소나가 나타내는 비인간 동물 종으로 자신을 규정한다고 믿을 수 있지만, 이용 가능한 증거는 그 반대를 시사합니다. 대부분의 퍼리는 퍼소나 종에 대해 특별한 존경심을 가지고 있고 많은 사람들이 퍼소나 종에 대해 지나치게 많이 알고 있지만, 자신을 비인간 동물로 규정한다고 말하는 사람은 비교적 적습니다. 일반인은 또한 퍼리가 자신의 퍼소나 종을 상당히 무작위로 선택하거나 변덕스럽게 변경한다고 믿을 수 있는데, 이는 데이터에 의해 뒷받침되지 않습니다. 퍼리는 퍼소나 개발에 많은 시간과 생각을 쏟는 경향이 있으며, 일부는

동시에 두 개 이상의 퍼소나를 가지고 있고 많은 퍼소나가 시간이 지남에 따라 퍼소나를 바꾸었지만, 퍼리는 일반적으로 퍼소나 종을 어떤 규칙성으로든 바꿀 가능성이 낮습니다. 게다가 퍼소나 종이 상당히 무작위적인 선택이 아니라, 특히 소수의 종이 선택될 가능성이 높으며, 여기에는 우리가 소비하는 미디어에 일반적으로 표현되는 종(예: 늑대, 여우, 용)이나 퍼리가 직접 경험할 가능성이 높은 종(예: 개, 고양이)이 포함됩니다. 이 모든 것을 다 설명하기는 어렵습니다.

모든 퍼리에게 퍼소나가 무엇인지를 포괄하는 단일하고 일관된 진술로 함께 모았지만, 그 자체로 알아들 가치가 있습니다. 모든 퍼리가 동의하는 퍼소나에 대한 단일하고 합의된 개념화가 없을 수도 있지만, 퍼소나를 갖는 것은 퍼리가 행하는 가장 보편적인 행동 중 하나로 남아 있으며, 퍼소나가 그들에게 어떤 것인지에 대한 엄청난 차이에도 불구하고, 퍼리는 놀라울 정도로 능숙해 보입니다.

이러한 캐릭터와 그것이 가져오는 복잡성으로 가득찬 팬덤 공간을 효과적으로 탐색하는 데.참고문헌 Aron, A., Aron, E., N., Tudor, M., & Nelson, G. (1991). 자아에 다른 사람을 포함하는 가까운 관계. *Journal of Personality and Social Psychology*, 60(2), 241-253. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.60.2.241> Aron, A., Aron, EN, & Smollan, D. (1992).

자아에 다른 사람을 포함하는 척도와 대인 관계의 구조. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(4), 596-612. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.4.596> Atherton, OE, Grijalva, E.,

로버츠, BW, & 로빈스, RW(2021). 성격 특성과 주요 인생 목표의 안정성과 변화

대학에서 중년까지. 성격 및 사회 심리학 계사판, 47(5), 841-858. <https://doi.org/10.1177/0146167220949362> Freud, S., & Jones, E. (편집). (1922). 쾌락 원칙 너머. (CJM Hubback, Trans.). 국제 정신분석 출판사. <https://doi.org/10.1037/11189-000> Freud, S. (1923). 자아와 이드. J. Strachey et al. (Trans.), Sigmund Freud의 심리학 전집 표준판(제19권). Hogarth Press. Haidt, J. (2001). 감정적인 개와 합리적인 꼬리: 도덕적 판단에 대한 사회적 직관주의적 접근. 심리학 리뷰, 108(4), 814-834. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.108.4.814> Higgins, ET (1987). 자기 불일치: 자기와 정서를 연결하는 이론. Psychological Review, 94(3),

319-340. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.319> Jeck, DM, Qin, M., Egeth, H., & Biebur, E. (2019). 희미하더라도 독특한 물체는 주의를 끈다. Vision Research, 160, 60-71. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2019.04.004> Moreland, RL, & Beach, SR (1992). 교실에서의 노출 효과: 학생들 사이의 친화력 발달. 실험 사회 심리학 저널, 28(3), 255-276. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(92\)90055-O](https://doi.org/10.1016/0022-1031(92)90055-O) Nisbett, R., & Wilson, T.

(1977). Telling more than we know: Verbal reports on mental process. Psychological Review, 84 (3), 231-258. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.3.231> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2020). My animal self: The importance of preserving fantasy-themed identity uniqueness. Identity, 20 (1), 1-8. <https://doi.org/10.1080/15283488.2019.1676245>.

Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, Gerbasi, KC, & Chadborn, D. (2021). 다른 세계로 옮겨감: 애니메이션 팬의 심리학. 국제 애니메이션 연구 프로젝트. Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen. S. (2015). 인간동물형 정체성: 페리 팬덤 구성원과 비인간 동물의 연결. Anthrozoös, 28(4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Suler, J. (2004). 온라인 탈억제 효과.

사이버심리학 및 행동, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295> Tajfel, H. (1970). 집단 간 차별 실험. Scientific American, 223(5), 96-103. <https://www.jstor.org/stable/24927662> Tajfel, H., Billig, M., Bundy, R., & Flament, C. (1971). 사회적 범주화와 집단 간 행동. European Journal of Social Psychology, 1, 149-178. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420010202> Tajfel, H., & Turner, JC (1979). 집단 간 갈등에 대한 통합 이론. W. Austin & S. Worchel(편), 집단 간 관계의 사회 심리학(33-47쪽). Brooks/Cole. Turner, JC, Hogg, MA, Oakes, PJ, Reicher, SD, & Wetherell, MS

(1987). 사회적 집단 재발견: 자기 범주화 이론. 블랙웰. 자만, HBA (2023). 페리는 비인간 드래그 역할을 함: 퍼소나를 통해 색채의 거주 가능성에 대한 쿼어를 탐구하는 사례 연구. 미디어 및 대중 문화의 쿼어 연구, 8(1), 99-114. <https://doi.org/10.1386/qsmcpc.00090.1>.

8장.
성공을 위한 Fursuited.
코트니 "누카" 플랜테.

눈을 감고 일반적인 페리를 상상해 보세요. 아니, 정말 상상해 보세요. 걱정하지 마세요. 우리가 당신을 기다릴게요. 일반적인 페리가 어떤 모습인지 상상해 보세요. 어떤 모습을 상상했나요? 페리라면 뽀뽀스럽게 자신이나 페리인 절친을 상상했을 수도 있습니다. 하지만 페리든 아니든 많은 독자가 동물을 주제로 한 무언가를 읽은 사람을 상상했을 거라고 내기하고 싶습니다. 귀와 꼬리가 있는 것부터 키구루미 1, 전신 마스크트 스타일의 의상까지, 페리들이 퍼슈트라고 부르는 것을 상상했을 겁니다. 페리를 상상할 때 이런 생각이 떠오른다면 당신만 그런 것은 아닙니다. 대부분

털복숭이아든 아니든, 전형적인 털복숭이, 동물을 테마로 한 옷을 입은 사람을 상상해 보라고 하면 비슷한 것을 상상할 것입니다. 우리의 말만 믿지 마세요. 털복숭이에 대한 뉴스 기사에서 털복숭이를 어떻게 묘사하는지 살펴보세요.

“지역의 '모피' 커뮤니티 구성원, 즉 정교한 동물 의상을 입고 그룹 행사에 참석하는 사람들”(Walker, 2016, 1항).

"퍼리 팬덤, 멤버들이 예술 작품을 만들고 의인화된 캐릭터로 분장하는 것을 즐기는 하위 문화"(Dickson, 2022, para. 1).

"그는 또한 퍼리(furry)입니다. 퍼리는 주로 인간형 판타지 동물을 좋아하고 컨벤션에서 퍼슈트를 입는 것으로 알려진 커뮤니티의 일원입니다."(Thomas, 2022, para. 5)

"수천 명의 사람들이 '퍼리(furries)'라고 불리는 '인간화된' 동물로 분장하고 피츠버그에서 열리는 연례 Anthrocon 컨벤션에 참석했습니다."(버핏, 2014, 2단락)

“퍼리(furries) - 인간형 동물 캐릭터에 관심이 있거나 그 캐릭터로 분장하는 사람들”(Petersen, 2022, para. 1).

1 키구루미, 줄여서 '키구'는 일본식 혈량하고 원피스 모양의 풀 세트입니다.

신체 의상, 어린이가 잠옷으로 입을 법한 것과 다소 유사합니다. 대개 동물을 주제로 합니다.

“두 발로 걷는 능력과 같은 인간의 성격을 지닌 동물(또는 다른 가상의 캐릭터)로 분장하세요”(Laychuk, 2020, 3항).

이러한 설명만으로도 퍼슈트를 입는 것이 퍼리의 의미에 필수적인 부분이라고 생각할 수 있습니다. 하지만 기억하세요, 대부분의 퍼리는 퍼리를 퍼리로 만드는 것에 대한 정의에서 퍼슈트를 전혀 언급하지 않습니다(자세한 내용은 5장 참조). 그렇다면 대부분의 퍼리가 퍼리를 정의할 때 필수적이거나 일반적인 특징이 아닌데도 퍼슈트가 퍼리와 퍼리 문화와 동의어로 여겨지는 이유는 무엇일까요?

가능한 이유는 적어도 두 가지가 있습니다. 첫 번째 가능성은 퍼슈트가 독특하고 쉽게 알아볼 수 있기 때문에 퍼리를 상징적으로 표현한다는 것입니다. 또 다른 가능성은 대부분의 퍼리가 퍼슈트를 소유하고 있기 때문에 퍼리를 퍼리의 정의에서 자발적으로 언급하든 그렇지 않은 퍼리를 퍼슈트를 입는 사람으로 묘사하는 것이 정확할 것입니다. 이 두 가지 가능성을 모두 고려해 보겠습니다. 첫 번째 가능성에 대해 말하자면, 퍼리는 가장 눈에 띄게 알아볼 수 있는 요소로 요약되는 유일한 팬덤과는 거리가 멉니다. 이 장의 시작 부분에서 퍼리 대신 스타워즈 팬을 상상하라고 했다면 아마도 흰색을 입은 사람을 상상했을 것입니다.

스톰트루퍼 갑옷이나 광선검을 휘두르는 것과 마찬가지로, 스타트렉 팬들은 종종 검은색과 빨간색 스타플릿 유니폼 2과 뾰족한 별컨 귀를 한 사람들로 축소되고, 해리포터 팬들은 마법 지팡이를 휘두르는 모습으로 묘사되고, 스포츠 팬들은 저지를 입고 얼굴에 팀 색상으로 칠합니다. 이러한 그룹의 모든 팬 또는 대부분의 팬이 대부분의 시간 동안 이러한 의상을 입고 있을 가능성은 낮습니다. 그들 중 많은 사람들이 원하더라도 그렇게 할 액세스리가 없을 것입니다.

우리는 이런 관심사에 대한 보다 전형적인 팬을 보았습니다. 우리는 무엇을 볼 수 있을까요? 글썄요, 그들은 아마도 평범한 옷을 입고, 소파에 앉아, 게임을 듣거나, 영화를 보거나, 책을 읽는 등 자신이 가장 좋아하는 미디어를 소비하는, 그다지 눈에 띄지 않는 사람일 것입니다. 이 이미지의 문제점은 그 사람이 무엇을 좋아하는지에 대한 명확한 지표가 없다는 것입니다.

3 팬이 선호하는 미디어를 소비하는 가장 일반적인 방식이겠지만, 그 장면에는 그것을 활성화하는 요소가 전혀 없습니다.

2 색상은 착용자가 명령의 일부인지 여부에 따라 달라집니다.

엔지니어링, 또는 스타플릿의 과학 및 의학 부서!3 물론, 화면에 나오는 것이든, 그들이 손에 들고 있는 책이든 예외입니다.

그 순간.

팬을 상상할 때 우리가 생각하는 고정관념입니다. 맥락 없이 장면을 바라보면, 이는 거의 모든 것의 팬일 수 있습니다. 팬이 아닐 수도 있습니다! 그런 이유로, 누군가에게 이것이 특정 유형의 팬이라는 것을 전달하고 싶다면 특별히 도움이 되는 이미지는 아닙니다.

그 대신, 우리는 팬 문화에 특유한 상징, 즉 관심을 끌 만한 인지 가능하고 상징적인 요소를 이미지에 부여하는 경향이 있습니다. 4 이제 다른 가능한 설명에 주의를 돌려보겠습니다. 대부분의 퍼리가 퍼슈트를 입기 때문에 퍼리에 대해 생각할 때 자연스럽게 퍼슈트를 떠올리는 것이 가능할까요?

퍼슈팅의 유행 언뜻 보기에, 퍼리 중 몇 명이 퍼슈트를 소유하고 있는지 알아내는 것은 꽤 간단해 보입니다. 퍼리 몇 명의 샘플을 받아서 퍼슈터인지 아닌지 물어보면 됩니다. 사실, 우리는 2016-2020년의 온라인 및 컨벤션 퍼리의 네 가지 샘플에서 정확히 그렇게 했습니다!

우리는 참가자들에게 퍼슈터라면 상자에 체크 표시를 하라고 요청했습니다. 결과는 샘플 전체에서 상당히 비슷했는데, 컨벤션 참석 응답자의 28.1%가 상자를 체크했고 온라인 응답자의 27.7-35.8%가 상자를 체크했습니다. 바로 거기에서 이 아이디어를 잠재우기에 충분한 것입니다. 샘플 전체에서 데이터는 퍼리의 약 1/4에서 1/3만이 퍼슈터임을 보여줍니다.

또는 다른 방식으로 표현하자면, 퍼슈터를 하지 않는 퍼리가 퍼슈터를 하는 퍼리보다 더 많으므로 퍼리를 퍼슈트를 하는 사람으로 설명하는 것은 부정확할 것입니다. 대부분의 퍼리는 퍼슈트를 하지 않습니다. 5 하지만 여기서 의문이 해결되었다면, 왜 이 섹션은 몇 페이지 더 계속될까요? 비판적인 독자는 위 문단에서 우리가 질문한 방식에 이의를 제기할 수 있습니다. 기술적으로, 우리는 응답자가 자신을 퍼슈터라고 생각하는지 여부만 물었습니다. 이것은 그들이 퍼슈트를 소유하고 있는지 여부를 묻는 것과 같은 것이 아닙니다. 예를 들어, 그것은 완전히 가능합니다.

4 비유적으로, 당신이 영화 감독이라고 상상해 보세요. 당신이 만든 영화가 어떤 작품인지 확립하려고 노력하는 거죠.

샌프란시스코에서 일어납니다. 일반적인 교외 지역의 클립만 보여주었다면, 화면에 "샌프란시스코"라는 단어가 깜빡거리지 않는 한, 시청자가 샌프란시스코라고 알아볼 가능성은 낮습니다. 대신 골든게이트 교량의 패닝 샷으로 영화를 시작했다면, 관객은 그 도시가 샌프란시스코라는 것을 즉시 알아차리고, 시청하는 동안 샌프란시스코에 대한 생각, 감정, 관련 정보를 떠올릴 것입니다. 5 이에 대한 수렴 증거

이 요점은 우리가 질문한 5장에서 찾을 수 있습니다.

퍼리들이 퍼리에게 의미하는 바. 소수의 퍼리들이 퍼슈트를 퍼리의 정의에 포함시켜 자발적으로 식별했지만, 대다수의 퍼리들은 그렇지 않았습니다.

어떤 사람은 퍼슈트를 소유하고 있지만 "퍼슈터"라는 용어가 자신에게 적합하다고 느낄 만큼 퍼슈트를 입지 않을 수도 있습니다. 또는 누군가가 퍼슈트를 소유하고 자주 입었지만 수년 동안 입지 않아서 더 이상 적극적으로 퍼슈터라고 생각하지 않을 수도 있습니다. 그리고 퍼슈트를 소유한 대부분의 사람들이 자신을 퍼슈터라고 부를 것이라고 주장할 수 있지만, 누군가가 자신에게 붙이는 라벨에서 추론하기보다는 퍼슈트 소유에 대해 구체적으로 묻는 것이 좋습니다. 속담에도 있듯이, 가치 있는 일은 제대로 하는 것이 가치가 있습니다. 이러한 정신으로, 우리는 2011-2016년의 네 가지 이전 연구로 넘어가서, 온라인과 컨벤션에서 직접 모집된 퍼리에게 전체 퍼슈트 또는 부분 퍼슈트를 소유하고 있는지 구체적으로 표시하도록 요청했습니다. 6 결과에 따르면 전체 또는 부분 슈트 소유는 샘플 전체에서 31.5-45.2% 범위였으며, 온라인 샘플(33.9%)은 컨벤션에서 모집된 샘플의 평균(40.8%)보다 소유율이 다소 낮았습니다. 이 수치는 자신을 퍼슈트 사용자라고 부르는 퍼리의 수보다 상당히 높는데, 이는 퍼슈트를 소유한 퍼리 중 적어도 일부는 자신을 퍼슈트 사용자라고 부르지 않는다는 생각을 뒷받침합니다.

퍼슈터. 물론, 이 데이터에 대한 또 다른 가능한 해석이 있습니다. 아마도 퍼슈터로 식별하는 것과 퍼슈트를 소유하는 것은 같은 것이고, 이러한 결과의 차이는

연구가 다른 해에 진행되었다는 사실과 최근 몇 년 동안 퍼슈팅 비율이 감소했을 수도 있습니다. 이러한 가능성이 있지만 퍼리 컨벤션의 데이터는 이와 다르며 퍼슈트 퍼레이드에 참여하는 참석자의 비율이 증가하는 것을 자주 보여줍니다. 퍼슈트 퍼레이드는 컨벤션에 참석한 퍼슈터들이 모두 줄을 서서 컨벤션 공간을 함께 행진하는 행사입니다. 예를 들어, 2010년에는 참석자의 16.8%가 퍼슈트 퍼레이드에 참여했지만 2022년에는 그 수가 26.4%로 증가했습니다("Anthrocon 2010," 2023; "Anthrocon 2022," 2023). 하지만 이 연구는 또한 다양한 유형의 퍼슈트 소유 간의 구분이라는 질문에 새로운 의문을 제기했습니다. 더 자세히 살펴보겠습니다.

6 일반적으로 "풀" 퍼슈트는 착용자의 몸 전체를 덮는 슈트를 말합니다.

종종 머리, 몸통, 팔과 손, 다리와 발, 꼬리, 날개, 뿔 또는 기타 액세서리를 분리된 또는 연결된 조각으로 포함합니다. 이와 대조적으로 "부분적" 퍼슈트는 일반적으로 전체 퍼슈트를 만드는 하나 이상의 구성 요소가 없는 퍼슈트를 말합니다. 예를 들어 많은 부분적 슈트에는 몸통이 없습니다(대신 착용자는 옷을 입고 퍼슈트의 팔과 손, 머리, 발이 옷에서 튀어나온 것처럼 보입니다). 그러나 부분적 슈트를 구성하는 것에 대한 확립된 정의는 없습니다. 우리의

연구에 따르면 우리는 용어를 정의하지 않아 퍼리가 스스로 정의에 따라 답변할 수 있도록 했습니다.

연구 결과에 따르면 퍼리는 풀 퍼슈트를 소유할 가능성보다 부분 퍼슈트를 소유할 가능성이 약 두 배 더 높았습니다. 이는 여러 가지 그럴듯한 이유 때문일 수 있습니다. 첫째, 일반적으로 부분 퍼슈트는 풀 퍼슈트보다 의뢰 비용이 저렴하고 제작이 더 쉽습니다. 거의 정의상 그렇습니다(즉, 풀 퍼슈트는 부분 퍼슈트의 모든 부분과 그 이상을 포함합니다). 이 아이디어에 대해 Abigail Torbatian이라는 독립 학자는 그녀가 100개 이상의

100개의 다른 퍼슈트 제작자. 데이터에 따르면 2020년 부분 퍼슈트의 가격은 \$550.00에서 \$3,875.00 사이였으며 평균 비용은 \$1,647.61이었습니다.7 반면, 같은 퍼슈트 제작자의 전체 퍼슈트의 가격은 발굽이나 발굽이냐에 따라 달랐지만, 각각 \$2,676.15와 \$3,107.92의 평균을 기록했으며, 범위는 \$994.00-5,750.00과 \$1,056.00-6,650.00이었습니다. 이는 부분 슈트 비용보다 상당히 비쌉니다. 부분 슈트가 더 저렴하다는 점을 감안할 때, 일부 사람들에게는 엄청나게 비쌀 수 있는 전체 퍼슈트보다 사람들이 더 쉽게 이용할 수 있습니다. 부분 퍼슈트가 더 저렴하다는 것 외에도, 더 많은 사람들이 전체 퍼슈트보다 부분 퍼슈트를 입는 것을 선호할 수 있습니다. 우선, 몸통이 없는 퍼슈트(즉, 보디슈트 대신 옷을 입는 것)를 입는 것은 전체 퍼슈트를 입는 것보다 온도 면에서 훨씬 시원합니다. 실외나 에어컨이 없는 곳에서 퍼슈트를 입는 사람들에게는 부분 퍼슈팅이 훨씬 더 매력적이고 탈수 현상도 덜할 수 있습니다! 게다가 부분 퍼슈트(예: 몸통이 없는 퍼슈트 또는 단일 보디슈트가 아닌 퍼슈트)를 입고 벗는 것이 전체 퍼슈트를 입고 벗는 것보다 훨씬 쉽습니다. 이는 탈의실을 찾아서 10분 동안 갈아입지 않고도 슈트를 입고 벗을 수 있는 다양성을 원하는 사람에게 어필할 수 있습니다(예: 사회적 상호 작용을 용이하게 하거나 사진 촬영 기회를 쉽게 만들기 위해). 따라서 전체 퍼슈트를 살 여유가 있는 퍼리 중에서도 편안함, 착용 용이성, 원하는 퍼슈팅 유형 때문에 부분 퍼슈트를 선택하는 사람도 있습니다.

7 모든 가격은 \$USD입니다.

8 "발바닥굽음체"와 "발바닥굽음체"라는 용어는 캐릭터의 다리 모양을 나타냅니다.

발바닥굽힘다리는 인간의 다리 유형을 말하며, 일반적으로 발 전체가 발바닥에 닿습니다.

지면. 대조적으로, 발가락이 있는 다리는 때때로 (잘못된) 말의 무릎처럼 "뒤로 향한 무릎"을 가지고 있는 것처럼 보인다고 설명됩니다. 발가락만 땅에 닿고 길쭉한 "발"의 밑창은 땅에서 떨어져 있습니다. 발가락이 있는 다리의 비용이 더 높은 것은 일반적으로 추가적인

즉지행성 착용자가 입은 옷에 발가락이 있는 듯한 착시현상을 만들어내려면 패딩과 조각이 필요합니다.

퍼슈트 소유에 대한 데이터는 또한 추가적인 질문을 제기합니다. 퍼슈트를 소유한 모든 페리가 퍼슈트를 하나만 소유한다고 가정해야 할까요? 우리는 2017-2019년의 4가지 추가 연구를 통해 이 아이디어를 평가했습니다. 이 연구에서는 컨벤션과 온라인에서 응답자들에게 퍼슈트를 몇 개나 소유하고 있는지 물었습니다. 부분 퍼슈트와 전체 퍼슈트를 구별하지 않은 컨벤션 연구에서는 컨벤션에서 모집된 페리의 45.1-48.2%가 최소한 퍼슈트를 1개 소유하고 있었고, 페리의 20.3-21.4%가 퍼슈트를 두 개 이상 소유하고 있다고 답했습니다. 이 수치는 이전 연구 중 일부에서 몇 퍼센트 포인트 더 높았으며, 퍼슈트 소유가 증가하고 있을 수 있음을 더욱 시사합니다. 온라인 샘플에서 응답자의 19.5-19.8%는 풀 퍼슈트 1개를 소유하고 있다고 답했고 23.3-26.4%는 부분 퍼슈트 1개를 소유하고 있다고 답했으며, 각각 2.6-3.2%와 3.8-4.5%는 풀 퍼슈트나 부분 퍼슈트를 두 개 이상 소유하고 있다고 답했습니다. 간단히 말해서, 특히 온라인 페리의 경우 퍼슈트를 소유한 사람이 퍼슈트 1개를 소유할 가능성이 더 높다는 것을 보여줍니다. 또한 이 조사 결과는 부분 퍼슈트 소유가 풀 퍼슈트 소유보다 더 널리 퍼져 있으며 컨벤션에 가는 페리가 온라인에서 모집한 페리보다 퍼슈트를 소유할 가능성이 더 높다는 추가 증거를 제공합니다. 9 지금까지 우리는

퍼슈트를 소유한 페리의 수는 지속적으로 50% 미만입니다. 즉, 퍼슈트를 소유한 페리(부분적이든 아니든)가 소유하지 않은 페리보다 많은 샘플을 접하지 못했다는 뜻입니다. 이는 페리를 퍼슈트를 입는 사람으로 정의한다는 주장에 맞을 바는 듯합니다.

그럼에도 불구하고, 퍼슈트로 간주되는 것에 대한 정의에서 매우 관대한 태도를 취한다면, 그 주장에서 진실의 핵심을 찾을 가능성이 여전히 있습니다. 결국, 우리는 부분적 퍼슈트와 전체 퍼슈트만 살펴보았지만, 어떤 사람들은 페리를 고양이 귀, 꼬리 또는 칼라를 착용한 사람으로 생각할 수도 있습니다. 이를 염두에 두고, 우리는 얼마나 많은 페리가 페리 테마의 옷이나 액세서리를 소유하고 있는지 묻는 것으로 질문의 범위를 넓힐 수 있습니다. 우리는 2014년 컨벤션에 가는 페리에 대한 연구에서 정확히 그렇게 했고, 그 결과는 표 8.1에 나와 있습니다.

9 이는 적어도 두 가지 이유에서 의미가 있습니다. 첫째, 컨벤션은 비용이 많이 들 수 있습니다.

참석, 호텔, 여행 및 등록 비용을 포함하면 수백 달러 또는 수천 달러가 드는 경우가 많습니다. 퍼슈트를 살 여유가 있는 사람들은 퍼슈트를 살 여유가 있는 사람들과 동일할 수도 있습니다.

컨벤션에 가는 여행. 또 다른 가능한 이유는 이 장에서 나중에 다룰 내용인데, 퍼슈트가 그들에게는 퍼포먼스적이고 사회적인 요소입니다. 따라서 페리 컨벤션에 참석하지 않는 사람들은 퍼슈트를 소유할 이유가 하나 줄어들 수 있습니다(즉, 다른 퍼슈터들과 함께 입고 많은 페리들에게 보여줄 수 없음).

표 8.1. 털복숭이에 대한 관심을 표현하기 위해 디자인된 다양한 털복숭이 테마 아이템을 소유한 털복숭이 응답자의 백분율. 표시 항목 소유율 꼬리 48.1% 의류 34.3% 귀 27.3% 손발 16.7% 머리/가면 16.7% 발발 15.3% 발톱 9.7% 날개 1.9% 기타 액세서리 36.6%.

표는 몇 가지 중요한 사실을 보여줍니다. 첫째, 우리가 퍼슈트에서 관찰한 것과 일관되게, 대부분의 페리들이 소유한 단일 액세서리나 페리 의류는 없습니다. 둘째,

데이터에 따르면 모든 페리가 그런 것은 아니지만 많은 페리는 팬 관련 의류나 액세서리를 소유하고 착용함으로써 팬의 관심을 표현하는 것을 즐긴다. 이는 스타워즈 팬과 다르지 않다. 많은 페리는 광선경을 소유하지 않을 수 있지만 시리즈에서 상징적인 성격을 띠고 있기 때문에 많은 페리가 광선경을 소유하고 있다는 것은 부인할 수 없다. 이 섹션을 마무리하기 전에 몇 가지 추가 결과를 간단히 살펴보고 발견 사항에 맥락과 뉘앙스를 더해 보자. 예를 들어, 퍼슈트를 소유하거나 소유하지 않는 페리의 수에 대해 이야기해 왔지만, 페리가 처음부터 퍼슈트를 소유하는 데 관심이 있는 정도는 아직 고려하지 않았다. 페리의 절반 이상이 현재

퍼슈트, 많은 퍼리들이 퍼슈트를 소유하는 데 관심이 없기 때문일까요? 아니면 적어도 그 사람들 중 일부는 미래에 퍼슈트를 사기 위해 저축하고 있을까요? 이를 테스트하기 위해 2016년 컨벤션과 2017년 온라인에서 퍼리들에게 "퍼슈트를 소유하고 싶다"는 진술에 7점 척도(1 = 전혀 동의하지 않음, 7 = 전혀 동의함)로 동의하는 정도를 표시해 달라고 요청했습니다. 퍼슈트를 소유하지 않은 사람들의 데이터는 그림 8.1에 나와 있습니다. 조사 결과에 따르면 퍼슈트가 없는 대부분의 퍼리는 그림에도 불구하고 퍼슈트를 소유하고 싶어하는 강한 욕구를 가지고 있습니다. 이 조사 결과와 퍼슈트의 상당한 비용을 보여주는 이전 데이터를 합치면 훨씬 더 많은 퍼리가...

아마도 그들이 그렇게 할 여유가 있다면 퍼슈트를 소유할 것입니다. 10 이 데이터는 또한 일부 퍼리들이 현재 퍼슈트를 소유하지 않고 있을 수 있지만, 아마도 퍼슈트를 위해 저축 중이거나, 퍼슈트를 주문했지만 긴 대기 목록과 생산 시간으로 인해 아직 퍼슈트를 소유하지 못했을 수도 있음을 나타낼 수 있습니다. 11 또한, 이전에 논의된 결과와 일치하게, 컨벤션에 참석한 퍼리는 온라인으로 모집된 퍼리보다 퍼슈트를 소유하는 데 더 큰 관심을 보였습니다. 물론, 온라인으로 모집된 퍼리가 퍼슈트를 소유하는 데 관심이 없다는 것은 아닙니다. 결국, 두 샘플 모두에서 가장 흔한 반응은 진술에 대한 최대 동의였습니다. 그림에도 불구하고, 컨벤션에 참석한 퍼리는 평균 점수 5.6으로 온라인으로 모집된 퍼리의 평균 점수 5.0보다 더 높은 점수를 받았습니다.

그림 8.1. 온라인 및 컨벤션 연구에서 퍼리들이 퍼슈트를 소유하는 데 관심이 있다는 데 동의하는 정도.

10 우리는 또한 2011년 컨벤션 연구에서 수렴되는 증거를 찾을 수 있습니다.

퍼리들은 현재 전체 또는 부분 퍼슈트를 소유하고 있거나 소유하고 싶어하거나 소유하고 싶어하지 않는지 여부에 관계없이 퍼슈트를 소유하고 있습니다. 37.6% 퍼리의 49.3%는 아직 부분 퍼슈트가 없다고 말했고, 이는 앞으로 소유할 수도 있음을 의미하며, 2.7%만이 부분 퍼슈트를 소유하는 데 관심이 없다고 말했습니다. 마찬가지로, 퍼리의 49.3%는 아직 전체 퍼슈트가 없다고 말했고, 3.5%만이 관심이 없다고 말했습니다. 11 예를 들어, 퍼슈트를 만드는 데 몇 달이 걸리는 것은 드문 일이 아니며,

인기 있는 퍼슈트 빌더의 대기열은 1~2년입니다. 또한 퍼슈트 빌더는 퍼리 팬덤에서 다소 드물고 수요가 상당히 높다는 점도 유의해야 합니다. 2017년과 2020년 연구에서 퍼리의 8.4~10.8%만이 자신을 퍼슈트 빌더라고 생각했지만, 2018년 연구에서는 퍼리의 약 절반이 퍼슈트의 일부를 직접 맞춤 제작하거나 만들었다고 말했습니다.

0%.
20%.
40%.
60%.
80%.

온라인 컨벤션.

또한 퍼슈트 소유 자체에서 초점을 옮겨 퍼슈트를 소유한 퍼리에게 실제로 퍼슈트를 얼마나 입는지 물어볼 수도 있습니다. 결국 퍼슈트를 소유했지만 입어본 적이 없는 퍼리는 퍼슈트를 수집품으로 생각할 수 있는데, 이는 스타워즈 팬이 스톰트루퍼 갑옷을 입지 않고 케이스에 보관하는 것과 비슷합니다. 이를 테스트하기 위해 2019년 온라인 연구에서 퍼슈터에게 퍼슈트를 입는 빈도를 표시해 달라고 요청했습니다.

지난 12개월 동안 그리고 그들이 가장 많이 추구했던 삶의 지점에서. 결과는 그림 8.2에 나와 있습니다.

그림 8.2. 온라인 연구에서 퍼슈트 소유자들이 지난 1년 동안 퍼슈트를 입었던 빈도와 그들이 퍼슈트를 가장 자주 입었던 시점.

결과에 따르면 대부분의 퍼슈트 소유자는 전성기 때만큼 퍼슈팅을 많이 하지 않습니다. 퍼슈트를 소유하지 않은 사람들에게는 놀라운 결과일 수 있지만, 일반적인 퍼슈트 소유자는 한 달에 한 번도 퍼슈팅을 하지 않고, 매년 몇 차례의 컨벤션이나 지역 행사에서만 퍼슈팅을 합니다. 퍼슈터가 가장 많이 퍼슈팅을 하던 시절에도 한 달에 한두 번 정도만 퍼슈팅을 했습니다. 이는 퍼리를 퍼슈트를 좋아하고 집에서나 세상으로 나갈 때마다 퍼슈트를 입는 사람으로 묘사하는 대중적인 이미지와는 거리가 멉니다.

또한, 퍼슈트 소유자 중 약 9.0%가 지난 1년 동안 한 번도 퍼슈트를 입지 않았다고 답했는데, 이는 이들이 계속해서 퍼리로서 정체성을 유지하는 것을 막지는 못했습니다.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.

결코 그보다 작지 않음.

1회당
월.

1회당
월.

한 달에 2~3회.

1회당
주.

일주일에 2~3회.

일일.

지난해 인생에서 가장 행복했던 순간.

마지막으로, 원래의 요점으로 돌아가겠습니다. 퍼리가 대중 문화에서 퍼슈트를 입는 데 집중하는 그룹으로 일반적으로 정의되는 방식과는 달리, 퍼슈팅이 퍼리의 의미를 정의하는 특징이라는 증거는 거의 없습니다. 사실, 대부분의 퍼리는 현재 퍼슈트를 소유하고 있지 않지만, 대부분이 언젠가는 소유한다는 생각이 매력적이라고 생각합니다. 그리고 퍼슈트를 소유하고 있는 사람들 중에서도 퍼슈트를 입는 빈도는 일년 내내 소수의 모임과 컨벤션에서 입는 빈도보다 높지 않습니다. 이는 퍼리 팬덤에만 국한되지 않습니다. 애니메이션 팬이 집이나 직장에서 코스프레를 할 것이라고 기대하지 않을 것이고, 전형적인 스포츠 팬이 집에서 경기를 보는 동안 팀 색상으로 얼굴을 칠할 것이라고 기대하지도 않을 것입니다. 이러한 활동은 눈길을 끌고 독특하지만, 미디어에 묘사된 것보다 팬(퍼리이든 아니든) 사이에서는 훨씬 드뭅니다. 이러한 믿음은 또한 대부분의 팬의 관심사가 다른 흥미로운 방식으로 나타난다는 사실을 간과합니다. 이 주제는 5장에서 더 자세히 논의합니다. 퍼슈터의 동기와 신념 우리는 다음을 보았습니다.

퍼리는 그룹으로서 퍼슈트를 입는 것으로 정의되지 않습니다. 하지만 퍼슈트가 퍼리 문화의 매력적인 부분이 아니라고 가장할 수는 없습니다. 퍼슈트를 만드는 데 드는 시간과 비용이나 퍼슈트를 입는 것이 신체에 미치는 신체적 부담을 고려하든, 퍼리 영화를 보거나, 퍼리 예술 작품을 감상하거나, 다른 많은 퍼리처럼 퍼리 포럼에서 교류할 수 있을 때 사람들이 그 모든 노력을 기울이도록 만드는 것이 무엇인지 궁금해하지 않을 수 없습니다. 우리는 2016년 연구에서 퍼슈터를 대상으로 이 질문을 했고, 특히 퍼슈트를 입었을 때 8가지 다른 동기가 얼마나 중요한지 알려주도록 요청했습니다.

퍼슈팅에 대한 관심에 대해. 13명의 참가자가 7점 척도(1 = 전혀 중요하지 않음, 7 = 매우 중요함)로 응답했습니다. 연구된 8가지 동기는 각각 퍼리 컨벤션에서의 관찰과 퍼슈터들과 나눈 대화에 근거하여 포함되었습니다. 결과는 표 8.2에 나와 있습니다. 결과에 따르면 목록에 있는 동기 중에서 창의적인 표현과 다른 사람들을 즐겁게 하는 것이 가장 중요한 동기 부여 요인이었습니다.

12 내 경험상, 두 사람 모두 5km를 여러 번 달린 적이 있어서 증명할 수 있는 게 있습니다.

그리고 여름 더위 속에서 10km 달리기와 3시간 동안 퍼슈트를 입는 것보다 후자가 훨씬 더 지치게 만듭니다. 하지만 둘 다 상당한 양의 수분 공급과 회복이 필요합니다! 13 재미있는 것은, 우리는 참가자들에게 설문 조사를 완료하도록 요청하지 않았지만,

퍼슈트, 몇몇 용감한 사람들은 퍼슈트 발에서 미끄러져 나가거나, 크고 털이 많은 발로 펜을 잡거나, 질문을 읽어주는 친구에게 대답을 받아쓰는 등 정확히 그렇게 했습니다.

이것이 퍼슈터들의 결의나 순수한 반항심을 말해주는지는 앞으로의 연구 주제입니다!

퍼슈터는 개성이나 독특성을 어떤 형태로 표현할 수 있는 능력에 의해 동기를 부여받았습니다. 다소 덜한 정도로, 퍼슈터는 또한 다르거나 대안적인 것을 보여줄 수 있는 능력에 의해 동기를 부여받았습니다.

정체성과 팬덤과 연결하는 방법으로서. 가장 중요하지 않은 동기 중 하나는 다른 사람들을 교육하는 것(예: 팬덤에 대해) 또는 일상의 어떤 측면에서 숨기는 것이었습니다.

개별 퍼슈터의 동기 부여에 상당한 변동성이 있으며, 다른 동기 부여에 비해 명확하고 독특하게 높은 동기 부여 요인으로 나타나는 단일 동기 부여 요인은 없습니다. 마찬가지로 후속 분석에서 대부분의 퍼슈터는 여러 동기 부여 요인이 자신에게 상당히 중요하다고 말했으며, 이는 동기 부여에 대한 그림을 더욱 복잡하게 만들었습니다. 동기 부여는 사람마다 다를 뿐만 아니라 같은 사람 내에서도 일반적으로 퍼슈팅에 대한 여러 동기 부여가 있습니다. 14.

표 8.2. 컨벤션에 참석하는 퍼슈터 샘플이 나타난 퍼슈팅에 대한 8가지 다른 동기 부여 요인에 대한 1-7점 척도에서의 평균 중요도 평가. 동기 부여 중요도 창의성 표현 5.8 다른 사람을 즐겁게 하기 5.8 개성 표현 5.6 다른 정체성 보여주기 5.2 팬덤과 연결하기 5.1 다른 정체성 만들기 4.9 다른 사람을 교육하기 4.1 일상의 나를 감추기 3.7.

퍼슈팅 경험을 더 잘 이해하기 위해 우리는 수년간 퍼슈팅 사용자에게 퍼슈팅 경험에 대해 물었습니다.

퍼슈팅에 대한 경험. 간단한 예로, 2017-2018년의 두 가지 컨벤션 기반 연구에서 우리는 퍼슈터들에게 퍼슈트를 입고 있을 때와 밖에서 할 때의 행동이 다르다는 데 동의하거나 동의하지 않는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 그림 8.3에서 알 수 있듯이, 퍼슈터들은 대체로

이 진술에 따르면 퍼슈팅은 일상생활에서는 거의 하지 않던 행동을 유발합니다. 15 우리가 어떤 종류의 행동에 대해 이야기하고 있는지 살펴보겠습니다.

14 우리는 또한 가능한 동기의 목록이 불완전하다는 것을 인식합니다. 대신, 그것은.

모든 퍼슈팅 동기 중 일부에 불과하더라도 상당한 가변성이 있으며 모든 퍼슈터를 움직이는 단일한 동기가 없다는 것을 보여줍니다. 15 저는 종종 제 학생들과 퍼가 아닌 친구들이 제가 일반적인 일상 생활을 하는지 묻습니다.

모피 수트를 입고 집에서 쉬거나 집안일을 하는 등 일상 활동을 합니다.

2018년 연구에서는 퍼슈터를 착용하는 사람들이 퍼슈트 바깥에 있을 때는 하기 어렵거나 불가능할 법한 행동도 하는 경향이 있다는 후속 질문을 던졌습니다(그림 8.4 참조).

그림 8.3. 두 가지 다른 컨벤션 연구에 참여한 퍼슈터들이 퍼슈트를 입고 있을 때와 입고 있지 않을 때의 행동이 다르다는 데 동의하는 정도.

물론, 이는 새로운 의문을 제기할 뿐입니다. 퍼슈트를 입고 퍼슈트 없이는 할 수 없는 일을 무엇을 할 수 있을까요? 퍼슈트는 일반적으로 무겁고 다루기 힘들며 미세 운동 제어를 방해하기 때문에 퍼슈트를 입고 더 쉽게 할 수 있는 신체 활동을 상상하기 어렵습니다! 16 답은 퍼슈트가 제공하는 신체적 이점이 아니라 퍼슈트가 제공할 수 있는 심리적 또는 사회적 이점에 있습니다. 예를 들어, 같은 두 연구에 참여한 퍼슈터들도 만나고 상호 작용하기가 더 쉽다는 데 강력히 동의했습니다.

그들은 내 답이 "아니오"라는 말을 듣고 종종 놀라는데, 여기의 데이터는 내가 그렇게 말하는 유일한 사람이 아니라는 것을 시사하는 듯합니다. 그것은 마치 배수구를 청소하기 위해 가장 좋은 3피스 정장을 입거나 가장 좋은 무도회 드레스를 입고 소파에서 넷플릭스를 보는 것과 같을 것입니다. 당신은 그 상황에 너무 과하게 차려입은 것입니다! 16 떠오르는 몇 안 되는 예 중 하나는 추운 겨울에 눈을 치우는 것입니다.

하루에 적어도 몇몇 퍼슈터가 정확히 그렇게 하는 자신의 사진을 찍었는데, 퍼슈트의 과열 특성이 영하의 기온에서 장점이 되는 것으로 입증되었습니다! 이 특정 상황을 제쳐두고, 퍼슈트는 보통 육체적 작업을 더 어렵게 만듭니다. 사실, 이것이 퍼슈트 재능 쇼의 전제인데, 퍼슈트를 입은 채로 춤추고, 저글링하고, 악기를 꽤나 잘 연주하는 능력으로 청중을 놀라게 합니다!

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.
60%.
70%.

2017 2018.

퍼슈트를 입고 있을 때 퍼슈트 밖에 있을 때보다 새로운 사람들과 더 친해질 수 있습니다(그림 8.5 참조). 다시 말해, 퍼슈팅은 사회적 불안, 사회적으로 어색함을 느끼거나, 상호작용하는 사람이 자신에 대해 뭔가를 좋아하지 않을까봐 걱정하는 것과 같은 심리적 장애물을 극복할 수 있게 해줍니다. 이러한 장벽이 낮아지면 퍼슈터는 사회적 상호작용에 더 자신 있게 참여할 수 있습니다. 그렇지 않으면 어렵거나 불가능하다고 생각할 것입니다!

그림 8.4. 2018년 컨벤션 연구에서 퍼슈터들이 퍼슈팅을 할 때 퍼슈트 밖에서는 보통 어렵거나 불가능한 일을 한다는 데 동의하는 정도.

그림 8.5. 두 가지 다른 컨벤션 연구에서 퍼슈터를 대상으로 한 연구 결과, 퍼슈트를 입고 있는 사람이 퍼슈트를 입고 있는 사람보다 낯선 사람을 만나고 상호작용하는 것이 더 쉽다는 데 동의하는 정도.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.

1.
강하게.
맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.
60%.
70%.

1.
강하게.
맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

2017 - 미팅 2018 - 미팅 2018 - 상호작용.

2018년 연구의 추가 질문은 이러한 결과를 강화합니다. 예를 들어, 한 질문에서 퍼슈터를 입은 사람들은 퍼슈트를 입지 않았을 때보다 입었을 때 다른 사람들에게 더 받아들여진다고 느낀다는 데 동의하는 경우가 동의하지 않는 경우보다 훨씬 더 많았습니다(그림 8.6 참조).

그림 8.6. 2018년 컨벤션 연구에서 퍼슈터를 대상으로 한 조사에서 퍼슈트를 입으면 퍼슈트를 입지 않았을 때보다 다른 사람에게 더 받아들여질 수 있다는 데 동의한 정도.

퍼리들이 퍼슈트를 입었을 때 자신의 어떤 면이 더 받아들여진다고 생각하는지 물었을 때, 그들은 퍼슈트가 자신의 성격과 나이의 바람직하지 않은 면을 극복할 수 있게 해주었다고 답했습니다. 덜한 정도로, 일부 퍼리들은 퍼슈트를 입었을 때 성적 지향이 더 받아들여진다고 느꼈지만, 7점 척도에서 평균 점수가 4.3이었기 때문에 이는 덜 분명했고,

우선 페리의 성적 지향에 따라 달라집니다. 17 퍼슈터를 사용하는 사람들과 성 정체성에 대한 수용에 대해서도 유사한 경향이 관찰되었습니다. 전반적으로 퍼슈터들은 퍼슈트가 성 정체성이 더 잘 수용되는 데 도움이 되었다고 느끼는 정도가 달랐으며, 평균 점수는 3.8이었습니다. 하지만 이 점수는 트랜스젠더 퍼슈터(5.8)의 경우 시스젠더 퍼슈터(3.2)의 경우보다 훨씬 높았는데, 이는 많은 트랜스젠더가 경험하는 낙인이...

17 이 점에 관해 말하자면, 게이, 레즈비언, 양성애자, 무성애자 페리가 더 많았습니다.

퍼슈터를 입었을 때 성적 지향이 스트레이트 페리보다 더 받아들여졌다는 데 동의했으며, 평균 점수는 각각 4.4와 3.9였습니다. 성적 소수자라는 이유로 일반적으로 경험하는 낙인은 퍼슈터를 입으면 간과되거나 완전히 극복될 수 있으며, 이는 성적 정체성을 숨기거나, 주의를 돌리거나, 단순히 더 긍정적이고, 친절하고, 모호한 얼굴을 보이게 할 수 있습니다.

0%.

5%.

10%.

15%.

20%.

25%.

30%.

35%.

1.

강하게.

맞지 않다.

2 3 4 5 6 7 매우 동의합니다.

영어: 퍼슈터를 사용하여 다른 사람과 상호 작용할 때 극복할 수 있습니다.퍼슈터의 젠더 정체성은 자신이 보이고 싶은 방식을 반영합니다.마찬가지로 두 연구는 또한 퍼슈터를 사용하는 사람들이 일반적으로 퍼슈터를 통해 다른 사람들이 "진짜" 자신을 볼 수 있다는 데 동의한다는 것을 밝혔으며, 두 연구의 평균 점수는 4.3-4.9였습니다.그러나 상황을 복잡하게 만드는 것은 퍼슈터를 사용하는 사람들이 퍼슈팅을 통해 다른 사람들이 자신의 다른 면을 볼 수 있다는 데 동의할 가능성이 다소 더 높았으며, 연구의 평균 점수는 5.2-5.5였습니다.이는 처음에는 모순처럼 보일 수 있지만 적어도 두 가지 가능한 설명이 있습니다.첫 번째는 퍼슈트가 퍼슈터마다 자아와 다른 관계를 맺는다는 것입니다.어떤 사람들에게는 퍼슈트가 가장 진정한 자아를 나타내는 반면, 다른 사람들에게는 퍼슈트가 일상의 자아와 다른 것을 구현하려는 시도입니다. 그러나 퍼소나에 대한 증거와 더 일치하는 두 번째 해석(7장 참조)은 이 두 가지가 모두 사실일 수 있다는 것입니다. 퍼슈터는 현재 누군가의 모습과 그들이 되고자 노력하는 모습을 모두 나타낼 수 있습니다. 이 두 가지가 모두 누군가의 진정한 자아의 측면인 한(Higgins, 1987), 퍼슈터를 하는 사람이 자신이 누구인지와 자신이 되고자 노력하는 모습을 혼합한 캐릭터를 통해 자신을 보는 사람에게 더 받아들여질 수 있다는 것은 말이 됩니다. 우리의 연구 결과는 아직 일부 페리가 퍼슈터를 입는 동기를 완전히 보여주지는 않지만, 최소한 이 동기가 얼마나 복잡하고 다면적일 수 있는지 보여줍니다. 다른 것이 없더라도, 그것은

페리들이 팬과 관련된 지출의 강박적 행위로 수천 달러를 무심코 퍼슈트에 쓴다는 믿음에 대한 반론입니다. 대신, 페리들은 명백한 이유(예: 자신을 표현하는 재미있고 창의적인 방법)부터 미묘하고 미묘한 이유(사회적 불안을 줄여 사회적 상호 작용을 더 쉽게 만드는 방법)에 이르기까지 다양한 이유로 퍼슈터를 입습니다. 18 퍼슈터 대 퍼슈팅하지 않는 페리 지금까지 우리는 퍼슈터의 유행에 대해 논의했고 퍼슈터를 만드는 요인에 대해 조금 파헤쳤습니다.

그들은 탁합니다. 하지만 대부분의 퍼리들이 퍼슈트에 수천 달러를 쓰지 않는다는 점을 감안할 때, 많은 일반인들이 그렇듯이, 퍼슈트에 대해 다른 점이 있는지 궁금할 수 있습니다. 어떤 퍼리가 그런 투자를 할지, 어떤 퍼리가 하지 않을지 예측할 수 있는 방법이 없다고 상상하기 어렵습니다. 또는 다른 방식으로 물어보자면, 퍼슈트를 소유한 퍼리와 소유하지 않은 퍼리 사이에 측정 가능한 차이가 있습니까? 그렇다면 퍼슈터가 하는 일을 하도록 만드는 것에 대한 추가 정보를 제공할 수 있습니까?

18 사회적 상호작용의 장벽을 허무는 방법으로서 퍼슈트의 중요성은 다음과 같다.

23장에서 사회적 불안과 신경 다양성의 맥락에서 다시 다루어졌습니다.

퍼슈터를 착용하는 사람과 착용하지 않는 퍼리의 차이에 대한 가장 분명한 첫 번째 후보는 바로 그들이 얼마나 퍼리인가입니다. 결국 퍼리에 대해 지나가는 관심만 있는 사람이 수백 시간을 들여 퍼슈트를 만들거나 수천 달러를 들여 퍼슈트를 의뢰할 가능성은 낮습니다. 비유하자면, 열정적이고 인지도가 높은 스포츠 팬이 홈팀의 모든 경기를 보기 위해 시즌 티켓에 수천 달러를 쓸 가능성이 지나가는 관심만 있는 팬보다 훨씬 더 높습니다. 물론, 이는 인지도가 높은 모든 팬이 반드시 퍼슈트/시즌 티켓을 가져야 한다는 것을 의미하지 않으며, 자신을 "진짜 팬"이라고 부를 수 있는 사람만 퍼슈트/시즌 티켓을 가져야 한다는 것을 의미하지도 않습니다. 하지만 인지도가 높은 팬이 그런 비싼 팬 관련 구매를 할 의무감을 느낄 가능성이 더 높아 보입니다. 이는 바로 우리 연구의 데이터가 보여준 바와 같습니다. 우리가 테스트한 거의 모든 연구에서 퍼슈터를 사용하는 사람들은 팬십 측정(자신을 얼마나 강하게 팬으로 여기는지)에서 퍼슈팅을 사용하지 않는 퍼리보다 훨씬 높은 점수를 받았습니다.

팬)과 팬덤(누군가가 다른 팬들과 얼마나 강하게 동일시하는지). 19,20 수렴하는 증거를 제공하면서, 우리의 연구는 또한 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리와 비교했을 때 퍼슈터가 더 오랫동안 퍼리였고, 더 많은 퍼리 미디어를 소비했으며(퍼리 미디어에 몰두할 가능성은 더 높지 않지만), 더 많은 퍼리 컨벤션에 참석했다는 것을 보여주었습니다. 퍼슈터는 또한 상당히 높은

퍼슈트를 입지 않은 퍼리의 평균 소득은 42,192.17달러인데 반해 퍼슈트를 입지 않은 퍼리는 25,501.54달러입니다. 이는 가용 소득이 더 많은 사람이 퍼리 관련 콘텐츠(예: 예술, 영화, 책), 퍼리 컨벤션과 관련된 여행 및 호텔 비용을 더 잘 감당할 수 있고, 퍼슈터를 구매할 수 있다는 점을 감안하면 놀라운 결과가 아닙니다. 21.

19 팬십과 팬덤에 대해 자세히 알아보려면 6장을 참조하세요.

20 드물게는 퍼슈터를 착용한 사람과 착용하지 않은 사람의 점수가 측정 기준에 따라 다릅니다.

팬십과 팬덤은 우리가 그것들이 상당히 다르다고 결론 내릴 수 없을 만큼 가깝지만, 우리는 아직 팬십이나 팬덤 측정에서 퍼슈터를 하지 않는 사람들이 퍼슈터를 하는 사람들보다 더 높은 점수를 받은 샘플을 찾지 못했습니다. 21 이것은 인과관계에 대한 흥미로운 질문으로 이어집니다. 더 부유한 퍼리.

더 많은 퍼리 관련 구매를 할 여유가 있어서 퍼리로서 더 강하게 정체성을 갖게 되는 건가요? 아니면 더 높은 정체성을 가진 퍼리인 사람이 더 많은 가용 소득을 가지고 팬 관련 구매에 더 기꺼이 돈을 쓰는 건가요? 현재 우리가 가지고 있는 데이터로는 이 두 가지 가능성을 구별할 방법이 없지만, 두 가지 설명은 다음과 같습니다.

상호 배타적이지 않습니다. 우리는 두 경로가 긍정적인 피드백 루프에서 서로에게 공급되는 양방향 링크를 볼 수 있습니다. 더 털이 많음 = 털에 대한 관심사에 더 많이 지출 = 더 털이 많아짐.

이와 관련하여, 2017년 온라인 퍼리에 대한 연구에서 퍼슈터를 하는 사람이 퍼슈팅을 하지 않는 사람보다 CAPE 척도라고 알려진 척도의 4가지 측면에서 더 높은 점수를 받았다는 것을 발견했습니다. 간단히 말해서, CAPE

규모는 팬 관심의 다양한 측면을 측정합니다. 여기에는 관심에 대한 헌신(예: 소유/시청한 콘텐츠 양, 알려진 퀴즈), 팬 관심을 자산으로 보는 것(예: 참여를 통해 친구나 돈과 같은 실질적인 혜택을 얻는 것), 팬이 존재한다는 느낌을 경험하는 것 등이 포함됩니다.

팬의 관심(예: 현실 세계에서 벗어나기 위해 사용, 주의를 돌리기)과 팬의 관심을 이용해 자신의 어떤 측면을 표현하는 것(예: 창의성의 배출구, 뮤즈; Plante et al., 2021). 이 모든 차원에서 점수가 높으면 퍼슈팅 퍼리는 평균적으로 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리보다 전체적으로 "더 퍼리"한 경향이 있는 것으로 보이는데, 단일 차원에서가 아니라, 이는 퍼슈터가 단순히 더 많은 가치 분 소득을 가진 퍼리라는 생각과 상치됩니다.

우리는 또한 2017년 온라인 연구에서 얻은 증거를 통해 또 다른 오해를 해소할 수 있습니다. 즉, 퍼슈터를 하는 사람들이 퍼슈팅을 하지 않는 사람들보다 퍼리에 대한 관심 때문에 퍼리가 될 가능성이 더 높지 않다는 것입니다. 퍼리 테마의 포르노. 19장에서 퍼리 관심의 동기로 포르노라는 주제를 살펴보겠지만, 지금으로서는 퍼슈터가 "퍼슈트 페티시즘을 가진 퍼리일 뿐"이라는 것을 시사하는 증거는 거의 없다고 말할 수 있습니다. 이것은 퍼슈터가 대중적인

종종 퍼슈터를 중심으로 그들을 단일 목적을 가진 사람으로 묘사하는 미디어 퍼슈트를 입고 섹스하는 것. 예를 들어, 텔레비전 쇼 1000 Ways to Die에서 퍼리는 "동물 의상을 입고 그룹 섹스와 같은 즐거운 일을 위해 모이는 사람들"로 묘사됩니다(McMahon et al., 2009). 퍼슈터가 퍼리로 더 강하게 정체성을 규정하는 것처럼 보이는데, 이것이 퍼슈터 사이에 지위 감각이나 엘리트주의로 이어지는지 궁금할 수 있습니다. 결국, 퍼슈트는 퍼리 팬덤에서 가장 잘 알려진 요소 중 하나이고 많은 퍼리가 퍼슈트를 가질 수 있기를 바라는 만큼,

이 장의 앞부분에서 우리가 확립한 요점은 퍼슈터가 계층 구조의 맨 위에 있을 가능성이 있다는 것입니다. 퍼리 팬덤. 22 2017년 온라인 연구.

22 일화적으로 말하자면, 이는 사실인 듯합니다. 우리는 관찰했습니다.

컨벤션에서 퍼리들과 대화할 때, 더 젊고 새로운 퍼리들은 종종 커뮤니티의 퍼슈터를 존경합니다. 사실, 저는 팬덤에 가입한 지 얼마 지나지 않아 바로 이 때문에 퍼슈트를 사야 했습니다.

이유: 퍼슈트를 입으면 퍼리 팬덤의 확실한 멤버로서 나를 입증할 수 있을 것이라고 믿었습니다. 이 아이디어는 최근 몇 년 동안 더욱 인기를 얻었고, 많은 퍼슈터가 퍼리 팬덤에서 유명한 지위를 차지했고, 자신의 YouTube 채널과 팬을 보유하고 있습니다. 제가 이야기했던 걸 기억합니다.

이 요점을 뒷받침하는 약간의 증거를 발견했는데, 퍼슈터는 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리 참여자보다 팬덤에서 펠트 지위가 상당히 높다고 평가했습니다. 이는 퍼슈터가 퍼리 팬덤에서 종종 차지하는 탐내는 자리를 알고 있다는 것을 시사할 수 있습니다. 그럼에도 불구하고 후속 연구에서는 퍼슈터가 퍼슈팅을 하지 않는 사람보다 새로운 팬을 게이트키퍼할 가능성이 더 높지 않다는 것을 보여주었습니다(예:

퍼슈터를 하지 않는 사람들, 그들을 "진짜 퍼리"로 보지 못하는 사람들, 그리고 퍼슈터를 하지 않는 사람들보다 자신을 "포푸퍼"라고 부를 가능성이 더 높지 않은데, 이는 잘 알려진 유명인 같은 퍼리를 설명하는 데 사용되는 농담입니다. 23 퍼슈터 대 퍼슈터를 하지 않는 퍼리: 퍼소나 퍼슈터가 더 퍼리로 자신을 규정하는지 아니면 팬덤에서 더 높은 평가를 받는지 묻는 것 외에도, 퍼슈트를 갖는 것이 자신의 퍼소나와 더 연결되어 있다고 느끼는 신호인지도 물어볼 수 있습니다. 결국, 대부분의 퍼슈터가 사람의 퍼소나를 기반으로 하고, 퍼슈트의 기능 중 하나가 퍼슈터가 현실 세계에서 자신의 퍼소나를 구현할 수 있도록 하는 것이라면, 퍼슈터가 더 큰 연결감을 느낄 수 있을 것으로 보입니다.

퍼소나에. 데이터에 따르면 이것이 사실이며, 이는 다양한 온라인 및 컨벤션 기반 연구에서 관찰한 결과입니다. 다른 모든 것이 동일하다면 퍼슈터는 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리보다 퍼소나와 더 강하게 동일시합니다. 물론, 이것이 퍼슈터가 퍼소나와 강하게 동일시하는 유일한 퍼리라는 것을 의미하지는 않으며, 모든 퍼슈터가 반드시 퍼소나의 퍼슈트를 만들거나 퍼소나와 강하게 동일시한다는 것을 의미하지도 않습니다. 그러나 퍼소나와 강하게 동일시하지 않는 사람은 퍼소나나 다른 캐릭터의 퍼슈트를 의뢰하는 데 수천 달러를 쓸 필요가 없다고 생각할 수 있습니다.

모든 퍼슈터에게 해당되는 것은 아닙니다. 퍼슈터는 퍼소나로 더 강력하게 식별하는 것 외에도 또한 퍼슈터를 하지 않은 사람보다 퍼소나가 이상화된 자신을 나타낸다고 말할 가능성이 더 높고, 시간이 지나면서 퍼소나가 바뀌었다고 말할 가능성이 퍼슈터를 하지 않은 사람보다 낮았습니다. 이는 퍼슈터를 하는 사람이 퍼소나를 기반으로 퍼슈트를 만든다는 생각을 강화하는 듯하며, 부분적으로는 이상화된 세상을 닮고 경험하고 싶어 하는 욕구에 기반을 두고 있습니다.

퍼리에 관심을 갖게 해주고, 퍼슈트를 만들도록 영감을 준 퍼슈터를 만나고 싶어하는 새로운 퍼리 한 명에게! 23 퍼리 팬덤의 게이트키퍼와 엘리트주의에 대해 더 자세히 알아보려면 12장을 참조하세요.

버전 자체. 24 이렇게 말하면서, 2017년의 한 연구에서는 퍼슈터가 퍼슈트를 입는 경험을 동물이 되는 생각과 혼동하지 않는다는 것을 보여주었습니다. 퍼슈터는 퍼슈트를 입지 않은 퍼리보다 100% 인간 이하로 느낄 가능성이 더 높지 않습니다. 하지만 기회가 온다면 0% 인간이 될 가능성이 더 높습니다. 이 발견은 일반인들 사이에서 퍼슈트를 입는 사람들이 자신을 인간이 아닌 동물이라고 생각한다는 또 다른 대중적인 오해에 반하는 것이며, 이는 수많은 뉴스 기사와 퍼리에 반대하는 정치인의 연설에서도 잘못 언급되었습니다(예: The Guardian, 2022). 다른 연구에서는 퍼슈터와 그들의 퍼소나에 대해 추가적인 정보를 제공합니다. 예를 들어, 2016년 컨벤션에 가는 퍼리에 대한 연구에서 퍼슈터는 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리보다 퍼소나를 더 독특하다고 보는 경향이 있는 것으로 나타났습니다(예: 종과 특성 측면에서). 하지만 2017년 연구에 따르면 퍼슈터는 퍼소나에 선택한 특정 종에 대해 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리와 다르지 않았습니다. 하지만 퍼슈터 자체는 어떨까요? 팬덤에 대한 관심이나 퍼소나와의 관계를 넘어 퍼슈터와 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리 사이에 측정 가능한 차이가 있을까요? 퍼슈터가 될 가능성이 더 높은 사람을 결정하기 위해 성격이나 인구 통계적 차이를 지적할 수 있을까요? 전자에게 말해보자면

요점은 증거가 그렇다고 시사하는 것 같습니다. 5가지 중요한 성격 특성을 측정한 2017년 온라인 퍼리에 대한 연구에서 퍼슈터를 하는 사람이 퍼슈터를 하지 않는 사람보다 3가지 측면에서 상당히 높은 점수를 받았다는 것을 발견했습니다. 특히 성격적 특성: 외향성(다른 사람들과 어울리면서 활력을 얻는 것), 친화성(다른 사람들과 잘 어울리는 것), 성실성(계획하고, 행동하기 전에 생각하고, 세부 사항에 주의를 기울이는 경향)은 달랐지만, 감정적 안정성과 새로운 경험에 대한 개방성 측면에서는 차이가 없었습니다(그림 8.7 참조). 다시 말해, 퍼슈터는 평균적으로 세부 사항에 더 신경을 쓰고, 사람들과 더 잘 어울리며, 사교적인 기회를 찾고 그것에 흥분할 가능성이 더 높습니다. 후자의 요점은 퍼슈터가 다른 사람들과 즐겁게 지내고 상호 작용을 개선하고자 하는 욕구에 의해 동기가 부여된다는 것과 일치합니다. 퍼슈터는 또한 인구 통계학적으로 퍼슈터가 아닌 사람과 다른 것으로 보입니다. 구체적으로, 두 가지 온라인 연구에 따르면 퍼슈터는 퍼슈터가 아닌 사람에 비해 여성일 가능성이 훨씬 더 높고, 트랜스젠더일 가능성이 더 높고, 이성애자일 가능성이 더 높습니다.

그것들은 또한 상당히 더 많습니다.

24 사실, 이는 퍼슈트가 사회생활을 촉진하는 데 도움이 될 수 있는 이유를 적어도 부분적으로 설명할 수 있습니다.

다른 사람과의 상호 작용: 퍼리에게 최선을 다해 다른 사람과 상호 작용할 수 있는 자신감을 부여합니다.

발을 앞으로 내딛으세요!

현재 퍼슈트를 입지 않은 사람들보다 관계를 맺을 가능성이 높습니다. 우리가 이러한 점들에 대해 이야기하는 동안 이 책의 다른 장(예: 13장)에서는 몇 가지 요점을 주목할 가치가 있습니다. 첫째, 퍼슈터가 여성일 가능성이 더 높다는 사실은 애니메이션 팬덤을 포함한 다른 팬덤의 결과와 일치하며, 이는 코스플레이어가 여성일 가능성이 더 높다는 것을 보여줍니다(Reysen et al., 2018). 둘째, 여성 및 트랜스젠더 퍼리는 아티스트 및 콘텐츠 제작자일 가능성이 더 높으며, 이는 퍼슈트 소유(즉, 퍼슈트를 의뢰하기 위해 비용을 지불하는 대신 직접 만드는 데 필요한 기술을 보유)를 용이하게 할 수도 있습니다. 마지막으로, 15장에서 논의하는 것처럼 트랜스젠더 퍼리는 특히

자신의 퍼소나와 매우 동일시되며 이 장에서 앞서 언급했듯이

퍼슈트를 입으면 다른 사람들이 자신의 성별을 받아들인다는 느낌을 갖게 한다고 말하는데, 이 두 가지 이유 모두 트랜스젠더 퍼리가 퍼슈트를 입는 데 특히 강한 매력을 느끼는 이유를 설명할 수 있습니다.

그림 8.7. 1-2점 척도를 사용하여 평가한 3가지 성격 특성에 대한 퍼슈터와 비퍼슈터의 평균 점수 5 스케일. 퍼슈터를 착용한 사람과 착용하지 않은 사람 간의 차이는 모두 통계적으로 유의미합니다.

이 장을 마무리하면서, 퍼슈터에 대해 흔히 있는 오해 중 하나를 살펴보고자 합니다. 퍼슈터에게는 "뭔가 잘못된" 것이 있어야 한다는 것입니다. 퍼슈팅은 적어도 퍼리가 아닌 일반 인구에게는 상당히 특이한 행동입니다. 따라서 누군가가 퍼슈팅하는 것을 보면 사람들은—

아마추어 심리학자로서 퍼슈터의 행동을 "설명"해야 한다고 느낄 수 있으며, 극단적인 행동으로 여겨지는 것을 설명하기 위해 극단적인 방식으로 그렇게 할 수 있습니다. 따라서 그들은 다음을 참조할 수 있습니다.

- 1.0.
- 1.5.
- 2.0.
- 2.5.
- 3.0.
- 3.5.
- 4.0.

외향성 친화성 성실성.

퍼슈터를 사용하는 사람, 퍼슈터를 사용하지 않는 사람.

심리적 기능 장애를 포함하는 설명은 퍼슈트에 수천 달러를 쓸 사람은 계획이나 대처 능력이 좋지 않을 것이라고 암시합니다. 그러나 반대로, 온라인 퍼리에 대한 2020년 연구에서 퍼슈터는 퍼리에 대한 관심에 특히 열정적이지만 건강하고 "조화로운" 열정이 퍼슈팅을 하지 않는 퍼리보다 높았지만, 과잉이나 기능 장애를 예측하는 더 무모한 유형의 열정인 "강박적" 열정과 관련하여 차이가 없었습니다(Schellenberg et al., 2016). 마찬가지로, 퍼슈터는 일반적으로 다양한 연구에서 퍼슈팅을 하지 않는 사람보다 자존감과 전반적인 심리적 안녕감이 더 높은 것으로 나타났는데, 그 이유는 2017년 온라인 퍼리에 대한 연구에서 발견된 바와 같이 퍼슈터가 퍼슈팅을 하지 않는 사람보다 퍼리 팬덤으로부터 도움을 주고 받을 가능성이 더 높기 때문입니다. 퍼슈터의 경우 퍼리 팬덤은 특히 사회적 요소가 있는 관심사일 가능성이 높으며, 사회적 지원 네트워크를 구축할 가능성을 높입니다. 이러한 네트워크는 회복력의 원천이자 어려운 시기에 대처하는 수단으로 필수적일 수 있습니다(Roberts et al., 2015). 사실, 퍼슈터와 비퍼슈터의 부적응을 암시할 수 있는 유일한 차이점은 퍼슈터가 비퍼슈터보다 더 많이 술을 마시는 경향입니다. 특히 알코올성 음료입니다. 이는

2017년 온라인 연구에 따르면 평균 퍼슈터는 주당 3.3잔의 알코올 음료를 마셨습니다.

평균 비퍼슈터는 2.2를 마셨습니다. 이러한 차이에도 불구하고 두 그룹 모두 음주 수준이 비교적 낮으며 이러한 음주 행동이 자주 행해진다는 것을 시사하는 증거는 거의 없습니다.

25 결론

퍼리 팬덤의 가장 상징적이고 알아볼 수 있는 측면, 논란의 여지 없이 퍼슈팅의 가장 매력적인 부분은 그것이 얼마나 주목할 만한지입니다. 다른 팬의 관심사(예: 코스프레, 좋아하는 운동선수의 저지를 입는 것)와 맥락을 같이 하면, 퍼슈팅은 팬의 관심사를 표현하는 또 다른 방법일 뿐입니다. 퍼리들이 관심을 표현하는 데 반드시 필요한 것도 아니고 가장 인기 있는 방법도 아닙니다. 부분적으로는 많은 사람들에게 엄청나게 비싸기 때문입니다! 퍼슈터들은 여러 가지 동기를 가지고 있는데, 그 중 가장 중요한 것은 재미, 창의성을 발휘하는 방법, 자신을 표현하는 방법입니다. 또한.

퍼슈팅을 하는 동안 수분을 충분히 섭취하는 것이 중요하다는 것은 말할 나위도 없습니다!

알코올성 음료는 그 반대 효과가 있으므로 퍼슈팅을 하는 동안에는 일반적으로 피하는 것이 좋습니다.

퍼슈트를 입으면 다른 사람들과의 사회적 상호작용이 용이해지고, 퍼리들이 있는 그대로 받아들여질 수 있다는 증거가 있습니다. 특히, 일상 생활에서 낙인에 어려움을 겪는 LGBTQ+인 경우 더욱 그렇습니다.

퍼슈팅은 자신의 관심사에 참여하는 극적이고 범주적으로 다른 방식으로 보일 수 있습니다.

퍼리 콘텐츠에서 증거는 퍼슈팅과 비퍼슈팅 퍼리의 차이가 종류보다는 정도의 문제인 경향이 있음을 시사합니다. 퍼슈터는 평균적으로 퍼리와 퍼리 팬덤 모두에서 더 강하게 정체성을 밝히고 팬 관련 활동(예: 컨벤션 참석, 미디어 소비)에 더 많이 참여하지만, 이것이 퍼슈터가 없는 사람이 퍼리에 대해 똑같이 열정적일 수 없다는 것을 의미하지는 않습니다. 이러한 차이점은 적어도 부분적으로 퍼슈터가 더 나은 재정 상황에 있고 퍼슈트를 살 여유가 있기 때문일 수 있지만, 퍼소나와 높은 정체성을 공유함으로써 동기를 부여받을 수도 있다는 증거도 있습니다. 퍼슈터는 또한 비퍼슈터와 인구 통계적으로 다소 다르며, 비퍼슈터보다 여성, 트랜스젠더, 연애 중일 가능성이 더 높지만, 이는 모든 퍼슈터가 트랜스젠더이거나 모든 여성 퍼리가 퍼슈터라고 말하는 것과는 거리가 멉니다. 마지막으로, 그리고 아마도 가장 중요한 점은, 우리는 작은 데이터가 퍼슈팅에 대한 오해와 퍼리에 대한 오해를 해소하는 데 큰 도움이 될 수 있다는 것을 보았습니다. 이 장의 연구에 따르면 퍼리는 퍼슈트를 입는 사람으로 정의되지 않습니다 (사실, 대부분의 퍼리는 퍼슈트를 소유하지 않습니다). 퍼슈터는 퍼슈트를 입고 섹스를 하고 싶어하거나 퍼리 콘텐츠에 대한 페티시 같은 관심으로 동기를 부여받지 않으며, 퍼슈트를 입을 때 자신이 인간이 아닌 동물이라고 믿지도 않습니다. 퍼슈터는 부적응의 징후를 보이지 않습니다. 이는 퍼슈팅의 비정형적이지만 무해한 행동에 대해 기능 장애를 비난하는 비퍼리 평신도에게 가장 큰 놀라움 중 하나일 것입니다. 우리가 계속해서

퍼리와 퍼리 팬덤을 더 잘 이해하기 위한 여정에서, 이 장에서 퍼슈트에 대해 배운 교훈을 우리의 마음 속에 생생하게 간직하는 것이 도움이 될 것입니다. 어떤 활동이 이상하거나 특이해 보인다고 해서 그것이 추잡한 동기나 기능 장애의 증거라는 것은 아닙니다. 때때로 퍼슈트는 그저 퍼슈트일 뿐입니다. 참고문헌 Anthrocon 2010. (2023년 5월 13일). Wikifur에서. <https://en.wikifur.com/wiki/Anthrocon> 2010 Anthrocon 2022. (2023년 5월 13일). Wikifur에서. <https://en.wikifur.com/wiki/Anthrocon> 2022.

버핏, K. (2014년 7월 3일). 시청: 퍼리들이 피츠버그를 침략하다. 글로벌 뉴스. <https://globalnews.ca/news/1430597/watch-furries-invade-pittsburgh/> 딕슨, EJ (2022년 4월 11일). '우리는 피를 말리고 있어요': 퍼리는 Etsy에서 굴러가지 않을 거예요. 롤링 스톤. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/furries-etsy-strike1335805/> 히긴스, ET(1987). 자기 불일치: 자기와 정서에 대한 이론. Psychological Review, 94(3), 319-340. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.319> Laychuk, R. (2020년 1월 29일). 퍼리 팬덤: 웨스트먼 퍼리는 장벽을 허물고 한 번에 반짝이는 용 한 마리씩 미소를 만들어낸다. CBC 뉴스. <https://www.cbc.ca/news/canada/manitoba/westman-furries-brandonmanitoba-1.5430922> McMahon, T. (작가, 감독), Arnarson, HA (작가), & Miller, G. (작가). (2009). Death over easy: Em-bear-assed. Original Productions(제작자), 1000 Ways to Die. 뉴욕: Spike. Petersen, KS(2022년 4월 8일). 사실 확인: 위스콘신 학군이 '퍼리 프로토콜'이 있다는 주장을 반박. USA Today. <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2022/04/08/fact-check-wisconsin-school-district-doesnt-have-furry-protocol/9500305002/> 플랜트, CN, 레이센, S., 브룩스, TR, & 채드본, D. (2021). CAPE: 팬 관심의 다차원 모델. CAPE 모델 연구팀. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2018). 애니메이션 팬덤에 참여하려는 코스플레이어의 동기. The Phoenix Papers, 4(1), 29-40. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/UT4FB> Roberts, S. E., Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen, S. (2015). 인간형 정체성: 퍼리 팬덤

회원과 비인간 동물의 연결. Anthrozoös, 28(4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Schellenberg, BJI, Bailis, DS, & Mosewich, A. D. (2016). 당신은 열정이 있지만, 자기 연민이 있습니까? 조화로운 열정, 강박적인 열정, 그리고 열정과 관련된 실패에 대한 반응. 성격과 개인 차이, 99(5), 278-285. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.05.003> The Guardian. (2022년 3월 29일). 공화당이 '털복숭이' 학생들을 위해 쓰레기통을 설치한 학교에 대한 허위 주장을 철회. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2022/mar/29/nebraska-lawmakerlitter-boxes-claim-debunked>.

토마스, D. (2022년 2월 2일). 퍼리들은 미시시피의 도서 금지 시장에 맞서 전쟁을 이끌고 있다. Vice. <https://www.vice.com/en/article/wxdpen/mississippi-furry-book-banning> Torbatian, A. (2020). 기본 퍼슈트 가격. Abigail Torbatian이 개인 서신을 통해 제공. Walker, T. (2016년 9월 27일). 캘리포니아 트리플 살인 사건의 살인자와 피해자는 '퍼리'였습니다. Independent. <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/killers-and-victimsin-california-triplemurder-were-furries-a7333956.html>.

제9장.

물건을 만들고, 가져가기: 모피 콘텐츠.
스티븐 레이스, 코트니 "누카" 플랜테.

오래된 속담에 따르면, 인생에서 가장 좋은 것들은 무료입니다. 이것이 사실인지 아닌지는 철학자들에게 맡겨야 할 주제입니다. 팬 학자로서 우리가 연구하는 것의 대부분은 확실히 무료가 아니기 때문입니다. 팬의 관심사는 종종 팬 관련 콘텐츠를 소비하거나 팬이 다른 팬과 교환하거나 판매하기 위해 그러한 콘텐츠를 만드는 것을 포함합니다. 우리는 심리학자들이 가장 많이 연구하는 팬 그룹인 스포츠 팬에서 이 원리가 작용하는 것을 봅니다. 심리학 연구의 상당 부분은 경기 티켓을 구매하거나 공식 상품(예: 유니폼)을 구매하여 팀 소속을 축하하고 표시하는 등 스포츠 팬의 소비 습관을 이해하는 데 전념해 왔습니다. 수많은 연구 결과를 수집한 메타 분석에 따르면 개인이 팬으로 더 강하게 식별할수록

특정 팀(예: 팬십)의 경우, 라이선스 상품을 구매할 가능성(Kwon & Choi, 2018)과 경기에 참석할 가능성(Kim et al., 2019)이 더 큼니다. 물론 Kim과 동료(2019)는 팬으로 식별하는 정도를 넘어 다른 요인이 소비를 예측한다는 것을 발견했으며(예: 현실 도피주의, 팀에 대한 헌신, 팀이 경기를 하는 시설의 품질, 심지어 선수들의 신체적 매력), 확실히 스포츠 팬이 되는 데에는 단순히

많은 사람이 팬 관련 제품과 콘텐츠를 소비합니다. 그럼에도 불구하고 팬 소비는 스포츠, 영화, 음악, 게임 및 기타 미디어 프랜차이즈가 각각 수십억 달러 규모의 산업을 대표하는 대규모 사업이므로 팬을 더 잘 이해하기 위한 연구에 대한 수요가 많은 것도 당연합니다.

팬 소비를 이끄는 요인과 팬을 그렇게 신뢰할 수 있는 소비자로 만드는 요인. 퍼리 팬덤에 대한 우리의 작업은 팬 소비에 그다지 집중되지 않았습니다. 즉, 우리는 다양한 관점(예: 정체성 형성, 웰빙, 사회적 상호 작용)에서 퍼리 팬덤을 이해하려고 했기 때문입니다. 그럼에도 불구하고 퍼리의 지출 습관과 팬덤이 팬덤의 다른 사람들을 위해 콘텐츠를 만드는 것에 적어도 다소 관심이 없는 척한다면, 퍼리들(예: 아티스트 및 기타 콘텐츠 제작자)이 이 주제에 대해 자주 질문을 했기 때문에 태만한 짓을 하는 것입니다. 1 사실, 2021년에 우리는 팬 문화에 대한 책을 출간했습니다.

1 예를 들어, 모피 아티스트가 특별한 이해관계를 갖는 이유를 상상하는 것은 어렵지 않습니다.

모피 콘텐츠 시장 규모를 알고 싶어하고, 모피 팬들이 다양한 유형의 모피 콘텐츠에 일반적으로 얼마만큼의 비용을 지출하는지, 그리고 모피 팬들이 모피 상품을 구매할 때 무엇을 찾는지 알고 싶어합니다.

일반—하지만 퍼리 팬덤에서 우리의 작업이 두드러지게 특징지어졌는데, 그 중에서도 팬의 유형을 개발하고 어떤 유형의 팬이 팬 콘텐츠를 가장 열성적으로 소비하는지 보여주었습니다(Plante et al., 2021). 2 이 장에서는 퍼리가 무엇을 소비하는지(그리고 다른 팬 그룹에 비해 얼마나 소비하는지)와 팬 관련 소비 습관을 예측하는 것이 무엇인지 더 잘 이해하기 위해 이러한 연구 중 일부를 살펴보고 싶습니다. 먼저, 퍼리 팬덤에서 다양한 팬 활동을 검토합니다.

퍼리들은 팬 관련 유물을 소비하는 것을 포함하여, 퍼리들이 인간형 캐릭터가 등장하는 미디어에 대한 관심에 대한 참여의 대부분을 차지하는 특정 유형의 소비가 얼마나 되는지 알아보기 위해 참여합니다. 다음으로, 퍼리들이 온라인 공간에서 다른 퍼리들과의 콘텐츠와 상호 작용을 찾는 것과 이것이 퍼리 팬덤과의 느낌적 연결과 어떻게 관련이 있는지 살펴보고 싶습니다. 퍼리 콘텐츠를 보기 위해 온라인에 접속하는 동일한 퍼리들이 다른 퍼리들과 상호 작용하기 위해 온라인에 접속하는가, 아니면 퍼리를 고립된 활동으로 추구하는가? 이어서 퍼리들이 선호하는 유형의 퍼리 미디어를 살펴봅니다. 그런 다음 퍼리 팬십 사업에 호기심이 있는 사람들을 위해 실제 달러와 센트 측면에서 퍼리 참여를 살펴보고 지출 행동을 관찰합니다. 마지막으로, 우리는 대본을 뒤집어서 퍼리를 퍼리 테마 콘텐츠의 소비자일 뿐만 아니라 제작자로 볼 것입니다.

팬 관련 자료 소비 팬 관련 소비에 대한 심층 분석을 시작하기 위해, 우리는 퍼리가 다양한 형태의 팬 관련 콘텐츠에 참여하는 것이 얼마나 흔한지에 대한 간략한 개요를 먼저 얻고 싶었습니다. 이 데이터를 단독으로 보는 대신, 우리는 비교를 위해 애니메이션 팬 샘플에 대한 병행 연구를 수행하여 퍼리에게 독특한 행동과 비슷한 미디어 중심 팬덤에서 일반적인 행동을 확인할 수 있었습니다. 이 두 연구에서 우리는 퍼리와 애니메이션 팬 모두에게 다양한 팬 관련 행동에 참여하는 빈도를 평가해 달라고 요청했습니다(1 = 전혀 없음 ~ 7 = 자주). 그림 9.1에서 볼 수 있듯이, 퍼리에게 가장 빈번한 팬 관련 활동은 팬이 만든 것과 공식 퍼리 미디어를 소비하는 것이었습니다. 팬 관련 콘텐츠를 소비하는 우세는 애니메이션 팬과 공유되었지만, 퍼리는 팬이 만든 미디어를 소비할 가능성이 훨씬 더 높다는 점에서 애니메이션 팬과 상당히 달랐습니다. 퍼리의 경우, 팬이 만든 미디어를 소비하는 것은 그다지 중요하지 않더라도 마찬가지로 중요했습니다.

공식 미디어를 소비하는 것보다 더 중요한 것은 애니메이션 팬에게는 ...

2 하지만 분명히 말해두자면 우리는 우리의 연구를 통해 이익을 얻은 적이 없고, 앞으로도 그럴 것입니다.

팬에 대한 데이터를 수집하거나 시장 조사를 목적으로 회사나 조직으로부터 돈을 받은 경우.

팬이 제작한 미디어보다 공식 미디어에 대한 선호도가 상당히 높습니다. 3 이로 인해 발생할 수 있는 하류 결과로, 팬 관련 상품을 구매하고 수집할 때 퍼리는 팬이 만든 콘텐츠를 더 자주 수집하는 반면, 애니메이션 팬은 공식 콘텐츠를 수집할 가능성이 더 높습니다.

퍼리들이 팬 관련 미디어를 소비하는 빈도와는 대조적으로, 가장 드문 활동은 대면 이벤트(컨벤션, 지역 미팅)에 참석하는 것입니다. 이는 퍼리와 애니메이션 팬 모두에게 해당되는 사항입니다. 이는 팬들이 원할 때마다 팬 콘텐츠를 소비할 수 있지만(예: 스트리밍 서비스, 아트 배포 웹사이트) 실제 미팅에 참석할 수 있는 경우가 해당 지역의 소수 이벤트로 제한되기 때문일 가능성이 큼니다. 예를 들어, 주어진 팬의 운전 거리 내에서 1년에 단 하나의 애니메이션 또는 퍼리 컨벤션만 열릴 수 있습니다.

모든 지역 모임과 미팅은 일주일에 한 번 또는 한 달에 한 번으로 제한될 수 있습니다.

그렇더라도 퍼리와 애니메이션 팬이 컨벤션에 참석하는 빈도는 비슷한 반면, 퍼리는 지역 모임에 참석할 가능성이 훨씬 더 높습니다.

3 이는 대규모 스튜디오와 회사에서 애니메이션을 제작한다는 사실에서 비롯된 것일 수 있습니다.

애니메이션 팬이 소비하도록 특별히 제작된 콘텐츠이므로 애니메이션 콘텐츠에 대한 시장이 더 클 가능성이 있습니다. 반면, 퍼리 팬덤을 특별히 겨냥한 콘텐츠를 제작하는 대기업은 거의 없습니다. 예를 들어, 디즈니는 많은 퍼리에게 상당한 영감을 주었지만 자신을 퍼리 콘텐츠 제작자로 정의하지는 않습니다. 결과적으로 비공식적인

퍼리 콘텐츠를 공식적으로 제작하는 사람이 부족하여 생긴 공백을 메우기 위해 퍼리 팬덤을 겨냥한 팬이 만든 콘텐츠가 생겨났습니다. 4 이에 대한 한 가지 가능한 설명은 13장에서 논의했듯이 퍼리들은 다음과 같은 경향이 있다는 것입니다.

평균적으로 애니메이션 팬보다 몇 살 더 많을 수 있습니다. 따라서 지역 행사에 나가는 것이 더 쉬울 수 있습니다(예: 자동차가 있거나 행사에 나갈 자율성이 있음)—하지만 이는 완벽한 설명은 아닙니다. 두 그룹이 그럼에도 불구하고 동등하게 가능성이 있다는 사실을 설명하지 못합니다.

컨벤션에 나가보세요. 다른 설명은 애니메이션 미팅보다 소규모 지역 퍼리 미팅이 더 많다는 것일 수 있지만, 이 설명에도 단점이 없는 것은 아닙니다. 퍼리 팬덤은 애니메이션 팬덤보다 훨씬 작기 때문에, 만약 있다면,

주어진 지역에서 퍼리 미팅보다 애니메이션 미팅이 더 많아야 합니다. 팬덤이 작음에도 불구하고 퍼리는 애니메이션 팬보다 지역 미팅을 주최할 가능성이 더 높을 수 있습니다. 예를 들어 애니메이션 팬보다 공동 시청 콘텐츠를 더 매력적으로 여기는 경우가 있는데, 애니메이션 팬은 애니메이션을 혼자 소비하는 것을 선호할 수 있습니다.

그림 9.1. 퍼리와 애니메이션이 다양한 팬 관련 활동에 참여하는 빈도의 평균 평가(7점 척도). * p 3.0.CO;2-N Barry, JD(2010). 위험에 대한 빨간색?수술 실무에서 붉은 머리카락의 효과.BMJ: British Medical Journal, 341(7786), 1304-1305. <https://doi.org/10.1136/bmj.c6931> Bem, SL(1981). 성 스키마 이론: 성 유형에 대한 인지적 설명.Psychological Review, 88(4), 354-364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354> Fausto-Sterling, A.(2000). 신체의 성화: 성 정치와 섹슈얼리티의 구성.Basic Books. Glick, P., & Fiske, ST (1996). 모호한 성차별 인벤토리: 적대적 성차별과 자비로운 성차별 구별. Journal of Personality and Social Psychology, 70(3), 491-512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>.

Gross, S. (1999). Intersexuality and Scripture. Theology and Sexuality, 1999 (11), 65-74. <https://doi.org/10.1177/135583589900601105> Hoffman, RM, & Borders, LD (2001). Bem Sex-Role Inventory 25년 후: 재평가와 분류 변동성에 대한 새로운 문제. Measurement and Evaluation in Counseling and Development, 34 (1), 39-55. <https://doi.org/10.1080/07481756.2001.12069021> Issenman, BK (1997). Sinews of survival: The living heritage of inuit clothing. UBC Press. Kennedy, HC (1981). Karl Heinrich Ulrichs의 "제3의 성" 이론. SJ Licata & RP Peterson(편집자), 동성애에 대한 역사적 관점 (pp.

103-113). Haworth Press. Laqueur, T. (1990). 섹스 만들기: 그리스인에서 프로이트까지의 신체와 젠더. 하버드 대학교 출판부. Maglaty, J. (2011). 소녀들이 핑크색을 입기 시작한 건 언제일까?: 스미소니언 매거진 특별 보고서. 스미소니언 매거진. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-startwearing-pink-1370097/> McConahay, JB (1986). 현대 인종주의, 모호성, 그리고 현대 인종주의 척도. JF Dovidio & SL Gaertner(편집자), 편견, 차별, 그리고 인종주의(91-125쪽). 학술 출판부. McConahay, JB, Hardee, BB, & Batts, V. (1980). 현대 인종주의 척도(MRS).. APA PsycTests. <https://doi.org/10.1037/t03873-000> McGuire, WJ, McGuire, CV, Child, P., & Fujioka, T. (1978). 사회적 환경에서의 민족적 독특성의 함수로서 자발적 자아 개념에서 민족성의 두드러짐. Journal of Personality and Social Psychology, 36

(5), 511-520. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.36.5.511> Migetz, DZ (2004). 현대의 현대 인종주의 척도 재평가.. 테네시 대학교, 녹스빌. 캘리포니아주 피코버

(2011). 물리학 책: 빅뱅에서 양자 부활까지, 물리학 역사의 250가지 이정표. Sterling Publishing. Steele, CM (1997). 공중의 위험: 고정관념이 지적 정체성과 성과를 형성하는 방식. American Psychologist, 52(6), 613-629. <https://doi.org/10.1037//0003-066x.52.6.613>

Williams, WL (1992). 정신과 육체: 미국 인디언 문화의 성적 다양성. Beacon Press.

제16장.

퍼리 팬덤의 성적 지향.

프랜시스 안녕 헨리, 안나 르네 헨리.

퍼리 팬덤에 대해 시간을 보낸 사람들이 가장 흔하게 관찰하는 것 중 하나는 성적 지향과 성적 지향에 대한 개방성과 다양성입니다. 이 장은 이러한 다양성과 포용성을 논의하는 데 있어 이전 장(예: 14장, 15장)과 유사한 형식을 취할 것입니다.

이전 장에서 젠더에 대해 다루었듯이, 우리는 성적 지향에 대한 학술적 연구에 대한 간략한 개요로 시작할 것이며, 이러한 개념이 끊임없이 변화한다는 것을 인식하는 것도 포함됩니다. 다음으로, 퍼리 팬덤에서 다양한 성적 지향의 유행에 대한 통계를 살펴보고, 퍼리 커뮤니티와의 상호작용이 성적 지향에 의해 어떻게 영향을 받았는지(그리고 영향을 받았는지)에 대한 참가자들의 개방형 응답에 대해 심층적으로 살펴볼 것입니다. 마지막으로, 퍼리 커뮤니티 내에서 성적 지향에 대한 추가 연구의 기회를 고려할 것입니다. 성적 지향

—간단한 입문서 우리가 성별에서 본 것처럼, 성적 다양성과 성적 지향에 대한 사회적 이해는 지난 세기 동안 상당한 변화를 겪었습니다. 성적 다양성을 자연스럽게 정상적인 것으로 인식하는 것은 적어도 서구에서는 지난 50년 동안 흔한 일이 되었습니다. 인터넷

성적 소수자(무성애자 커뮤니티 등)의 구성원들이 경험을 공유하고, 자신의 감정과 욕망을 표현할 단어를 찾고, 성적 다양성에 대한 보다 미묘하고 복잡한 이해를 옹호할 수 있도록 했습니다. 1 한편, 현대 과학적 합의는 동성애적 행동이 자연스러울 뿐만 아니라 동물과 인간 문화에서 공통적이라는 것입니다(Roughgarden, 2009). 이 섹션에서는 우리가 이 지점에 도달한 경위를 간략히 살펴보고, 동성애적 행동의 다양성을 살펴보겠습니다.

동물계와 인류 역사 전반에 걸쳐 문화권 간 성적 취향. 수세기 동안 동성애 혐오 담론은 동성 성적 취향을 야수적이고 부자연스럽다고 비난했습니다(McFarlane, 1997).

샤프츠베리 백작과 같은 일부 사람들은 동성애적 성적 욕망을 인간만의 독특한 것으로 보았습니다(Henry, 2019). 그의 견해에 따르면 동물은 "자연"에 의해 움직이며 그렇지 않을 것입니다.

1 할아버지가 뭐라고 말하든, 성적 다양성은 새로운 것이 아닙니다.

현상. 그는 어린 시절보다 지금은 다양한 성적 지향에 대해 더 잘 알고 있을지 몰라도, 이는 성적 다양성에 대한 인식과 관용이 커졌음을 반영합니다. 놀랍지 않게도, 사람들이 거부, 체포, 기관화(뇌전절제술과 충격 요법)를 두려워할 필요가 없을 때 "커밍아웃"하기가 훨씬 쉽습니다!

번식으로 이어지지 않는 방식으로 행동하는 것. 다른 사람들에게는 불법적인 성적 행동(특히 동성애, 근친상간이나 수간)이 인간의 이성과 자제력이 부족한 결과로 여겨졌습니다. 그러나 동성애를 부자연스럽다고 비난하는 것과는 달리, 100개가 넘는 포유류 종과 최소 94종의 조류 종을 포함하여 300종의 척추동물에서 동성애적 행동이 관찰되었습니다(Roughgarden, 2009). 거위와 같은 일부 종은 동성애적

10년 이상 지속될 수 있는 쌍의 유대감. 백조의 경우 수컷-수컷 쌍은 수년간 지속될 뿐만 아니라 자주 함께 새끼를 키웁니다.

2 다른 동물 사회에서는 동성 커플링이 가장 흔한 행동이며, 수컷-암컷 커플링은 소수입니다. 예를 들어 빅혼양의 경우 거의 모든 수컷이 다른 수컷과 구애하고 교미합니다. 그렇지 않은 수컷은 "여성적"이라고 분류되며 과학자들은 이를 이상하다고 생각합니다. 이러한 동성 커플은 수컷 사이에서만 일어나는 것이 아닙니다. 일부 종(예: 붉은사슴과 코브)에서는 수컷보다 암컷에서 동성 교미가 더 흔합니다(Roughgarden, 2009). 수컷-암컷 커플과 달리 암컷 붉은 다람쥐는 성적 행동과 애정 행동을 모두 포함하는 쌍의 유대감을 형성하고 한 마리의 새끼를 낳습니다.

함께. 간단히 말해서, 동성애적 성행위를 부자연스럽거나 인간만의 것이라고 비난하는 사람들의 항의에도 불구하고, 동물 왕국에서 나온 풍부한 증거는 그렇지 않다는 것을 시사합니다. 동성애 혐오 담론에서 또 다른 흔한 주장은 극단에 호소하는 논리적 오류입니다. 동성애

용납될 수 없습니다. 만약 그렇다면 모든 사람이 참여하여 이성애적 결합을 없애고 인류를 멸종으로 몰고 갈 것이기 때 문입니다. 물론 이것은 터무니없는 일입니다. 3 영장류 간의 동성애적 결합은 1970년대부터 광범위하게 연구되어 왔으며, 일부 연구자들은 모든 성행위가 진화와 종의 번식과 관련이 있다는 가정에 의문을 제기했습니다(Roughgarden, 2009). 예를 들어 일본원숭이와 가축 양에 대한 연구에서는 동성애적 결합이 이성애적 선택권이 부족해서 생기는 것이 아니라는 사실이 밝혀졌습니다.

2 흥미로운 점은 수컷-수컷 백조 한 쌍이 육아에 훨씬 더 성공적이라는 것입니다.

수컷-암컷 쌍: 이 쌍의 80%가 새끼를 성공적으로 낳아버리는 반면, 수컷-암컷 쌍의 경우는 30%에 불과합니다! 이 쌍은 소수의 쌍을 이루지만, 그럼에도 불구하고 상당한 소수를 이룹니다. 거위의 15%, 백조의 18%입니다. 3 우선, 이는 동성 커플링의 질을 매우 높게 평가합니다.

또는 이성애적 결합의 암울한 본질에 대해, 동성 결합을 할 기회가 주어진다면 모든 사람이 이성애적 결합을 포기할 것이라고 암시하는 것!

그렇다면 동성간의 성행위는 번식이 아니라면 어떤 목적을 위해 존재할까요?4 이는 종종 논쟁의 여지가 있는 질문입니다 (Roughgarden, 2009). 진화적 관점에서, 부적응적 행동(예: 시간과 자원 낭비)은 경쟁자와의 경쟁으로 인해 진화를 통해 단계적으로 사라집니다.

더 간소화되고 효율적입니다. 이 지점에 대한 추론은 행동이 진화적 맥락에서 지속된다면 최소한 부적응적이어서는 안 되지만, 행동에 참여하는 사람이나 그 친족에게 어떤 종류의 진화적 이점을 줄 수도 있다는 것입니다. 이러한 가능성은 진화 심리학자들이 수십 년 동안 추측해 온 것입니다. 중립주의적 입장은 동성애가 다른 특성의 진화에서 발생하는 무해하고 중립적인 부산물로 존재한다고 주장합니다. 이 관점에 따르면 동성애는 진화적 목적을 달성하지 못하지만 진화를 방해하지도 않습니다. 대신, 그것은 성적 쾌락의 진화적 발달에서 비롯된 부산물로 여겨집니다. 성적 쾌락은 유기체가 성관계를 갖도록 장려하기 위해 진화했으며, 성관계에 대한 이러한 욕구 증가는 자손을 가질 가능성과 유기체 유전자의 증식을 증가시켰습니다. 5 궁극적으로, 성적 즐거움을 찾는 것의 이점은 종의 번식에 순이익이었으며, 비록 그것이 구체적이지 않다는 것이 어떤 사람들에게는 동성간의 행동도 동등하게 (혹은 그 이상으로) 즐거움을 준다는 것을 의미하더라도, 그러한 이점은 지속되었습니다.

이러한 관점에서 동성애적 행동은 진화적 조상의 생존 가능성을 개선한 다른 적응의 일부로 함께 왔습니다. 또 다른 입장인 적응주의적 관점은 동성애가 단순히 중립적인 편승자가 아니라 그 자체로 유익한 적응일 수 있다고 주장합니다. 이 관점에 따르면 행동은 종의 적응성과 성공을 개선하기 위해 특별히 번식을 개선할 필요가 없습니다. 이점에는 사회적 상호 작용과 커뮤니티 구축을 개선하는 것이 포함될 수 있으며 이는 동성애자 쌍이 할 수 있는 일입니다. 동성애적 행동은 그룹의 관련 없는 구성원 간의 사회적 유대감을 증가시키고, 자원 공유를 개선하고, 종 내 갈등을 줄이고, 새로 온 사람들의 통합을 돕고, 동맹과 연합을 구축하는 데 도움이 될 수 있습니다. 짝짓기를 한 수컷 백조 쌍이 양육에서 매우 성공적인 이유 중 하나는 다음과 같습니다.

4. 이 주제를 탐구하기 전에 잠깐 주의할 점이 있습니다. 당연히 '아니요'라는 말은 없습니다.

그들의 존재를 정당화해야 합니다. 현실은 무성애자와 동성애적 행동에 관여하는 사람들이 다른 사람의 모델이나 이론에 어떻게 들어맞는지와 관계없이 존재한다는 것입니다. 이성애적 행동에만 관여하지 않는 모든 사람을 무효화하지 않으려면 이 점을 명심하는 것이 좋습니다.

5. 섹스를 즐겁게 여기는 생물이 참여한다는 가정 하에.

성관계를 즐기지 않는 생물보다 더 많은 양을 섭취하고 더 많은 자손을 낳습니다.

왜냐하면 그들은 집단적 규모와 힘을 사용하여 최상의 영토와 비례적으로 더 많은 자원을 얻기 때문입니다.6 지금까지 우리는 성적 지향을 성 행동의 맥락에서만 주로 논의했습니다.7 그러나 인간은 극도로 복잡하고 정교한 종입니다.우리의 행동은 우리의 정체성과 문화, 즉 문자 언어, 예술 및 유물과 밀접하게 얽혀 있으며, 이 모든 것이 과거 사람들이 성 행동을 어떻게 이해했고 이러한 이해가 우리의 현재 관점과 태도를 어떻게 형성했는지에 대한 추가 맥락을 제공합니다.인간 사회는 항상 성적 다양성을 보였지만 이러한 다양성의 본질은 문화와 시간에 따라 크게 달랐습니다(Bullough, 1976).하지만 항상 이성에게 낭만적이고 성적으로 끌리는 사람들이 있었던 것처럼, 항상 같은 성, "두" 성, 그리고 전혀 아무에게도 끌리지 않는 사람들이 있었습니다.사회와 문화의 차이점은 이러한 사람들이 이해되는 방식과 스스로를 이해하는 방식입니다. 종교와 가족과 같은 사회적 제도와 계급과 성별과 같은 사회적으로 구성된 정체성은 인간의 성적 다양성에 큰 역할을 합니다.

사회 내에서 이해되고 다루어집니다. 인류학자 스티븐 오. 머레이(2000)는 역사적으로나 현재적으로 전 세계의 다양한 인간 문화와 사회가 동성애 관계를 어떻게 이해하는지 탐구했습니다. 그는 나이(나이가 많음/적음), 성 역할(남성적/여성적; 부치적/여성적), 지위 또는 위계(주인/하인, 교사/학생) 및 동등한 성인 간의 관계를 포함한 광범위한 추세를 발견했습니다. 그는 다양한 문화에서 동성애적 성행위가 신성의 표시, 통과 의례, 중요한 사회적 의례, 죄, 범죄, 언급할 수 없는 행위로 이해되어 온 방식을 고려합니다. 전통적으로 역사가(서구)가 형성한 서사는 점점 더 많은 박해에 대한 것이었습니다(Halperin, 2002). 이 논문에 따르면 과거 사회(특히 그리스인과 로마인)는 동성애와 양성애를 자연스러운 것으로, 실제로 고귀하거나 칭찬할 만한 것으로 인식했습니다. 심지어.

6 적응주의 학자들은 또한 성적 다양성이 종종 종의 특징이라고 지적합니다.

복잡하고 정교한 사회 시스템을 갖추고 있으며 그러한 시스템의 발전에 기여하는 역할을 할 수도 있습니다!7 특정한 성행위를 의미하는 성행동을 구별하는 것이 유익합니다.

사람이 참여하는, 성적 지향에서, 욕망이나 매력을 뜻합니다. 성적 행동은 성적 지향과 크게 상관관계가 있지만(다른 모든 조건이 동일하다면, 끌리는 사람과 성적 행동을 할 가능성이 끌리지 않는 사람보다 더 높음), 완벽하게 상관관계가 있는 것은 아닙니다.

초기 교회는 사랑과 헌신을 바탕으로 한 동성 관계가 축복받았다는 것을 인정했습니다.

그러나 중세 성기부터 시작하여 특히 계몽주의 시대에 증가하면서 성적 다양성에 대한 논의나 언급을 억압하고 근절하려는 노력이 공식적으로 이루어졌습니다.

많은 법률과 동성애 혐오적 설명은 성적 다양성을 퇴치하고 확립하기 위한 협력적 노력을 보여줍니다.

성을 생식의 목적에 필요한 것 이상으로 여기지 않았습다. 식민주의와 종교적 전도의 결과로 이러한 억압적인 법률은 전 세계로 퍼졌습니다. 이는 쿼어에게 가장 적대적인 법률을 가진 많은 국가가 법률을 위조했다는 사실에서 입증됩니다.

유럽의. 이 서사가 널리 퍼져 있음에도 불구하고, 사회학자/역사가 미셸 푸코는 그의 섹슈얼리티 역사(푸코, 1978, 헨리, 2019에서 인용)의 첫 번째 권으로 작업에 방해했습니다. 그는 섹슈얼리티의 역사가 억압의 역사가 아니라 섹슈얼리티에 대한 인식과 논의가 증가하는 이야기라고 주장했습니다. 18세기에 성 행동을 중심으로 한 커뮤니티와 사회가 등장하면서 사람들이 자신의 행동을 정체성으로 보는 경향이 증가했습니다(헨리, 2019). 푸코에 따르면, 19세기 과학자와 학자들은

모든 것을 라벨로 표시하고 이해하고, 합법적이고 불법적인 행위의 모음에서 인간의 성행위를 변형시켰습니다. 그것은 누구나 할 수 있는 일이었고, 정체성에 대한 것이었습니다. 그 결과, "이성애자"와 "동성애자"와 같은 이분법적 라벨이 19세기 후반에 등장하여 사람들이 이전에 행동을 설명하는 데 사용했던 라벨을 대체했습니다. 물론 사회가 새로운 모델이나 정보에 기반한 오래된 편견을 완전히 버리지는 않았습니다(Bullough, 1976). 중세와 근대 초기에 성적 다양성과 관련된 죄와 범죄에 대한 오래된 언어의 대부분은 더 이상 행위에 붙지 않고, 그러한 행위를 할 수 있는 유일한 사람으로 믿어지는 범주인 동성애자에 붙었습니다. 동성애자를 이해하고 "둑고자" 했던 빅토리아 시대와 20세기 초의 과학자들은 고정관념을 악화시켰을 뿐입니다. 그들은 성적 지향을 도덕적 선택이 아닌 심리적 충동으로 대중화했고, 많은 사회가 (합의에 의한) 동성애적 행동에 대한 사형을 폐지하고 이를 제도화로 대체하게 되었습니다. 그러나 초기 과학자들은 동성애에서 "치료"받기 위해 찾아오는 사람들을 연구하거나 교도소에 있는 범죄자들을 인터뷰하여 결론을 도출했기 때문에 동성애 혐오적 고정관념이 강화되어 새로운 법률에 반영되었고, 성적 지향에는 이성애자(정상적인 것으로 여겨짐)와 동성애자(변칙적인 사람)의 두 가지 옵션만 있다는 생각이 강화되었습니다.

성적 지향의 개념에 혁명을 일으킨 가장 중요한 학자 중 한 명은 알프레드 킨지였습니다. 그는 성적 지향이 이분법이 아니라 스펙트럼이라고 굳게 믿었고, 그와 그의 동료들은 인간의 성 행동에 대한 일련의 획기적인 연구(1948, 1953)에서 이를 입증했습니다. 그들은 사춘기부터 노년까지 수만 명의 남성과 여성을 인터뷰하여 그들의 성 행동과 정신성적 반응에 대해 조사했습니다. 그들의 성적 역사에 대한 설명을 바탕으로 킨지는 그들을 0이 완전히 이성애자이고 6이 완전히 동성애자임을 나타내는 척도에 두었습니다. 그는 "사회적 성적 접촉이나 반응이 없는" 사람들의 추가 범주인 X를 두었습니다.

(Kinsey et al., 1948/1998, p. 656). 불행히도 Kinsey의 연구는 여전히 성적 행동을 성적 지향과 혼동하는 경향을 보였습니다(Bullough, 1976). 하지만 그럼에도 불구하고 그것은 50, 60, 70년대에 성적 지향에 대한 많은 학문에 사용된 모델이었습니다. 행동에 기반을 두고 있지 않고 그러나 매력은 오늘날 우리가 이해하는 성적 지향을 측정하지 않았습니다. 대신 킨지의 체계에 따르면, 재정적(매춘) 또는 상황적 이유(동성 학교, 교도소)로 남성과만 성관계를 가진 여성에게 매력을 느낀 남성은 여전히 킨지 6(완전히 동성애자)으로 분류됩니다. 반대로 아내와만 성관계를 가진 깊이 숨겨진 게이 남성은 킨지 0(완전히 이성애자)으로 분류됩니다. 이러한 결함에도 불구하고 킨지의 연구는 동성애에 대한 동성애 혐오적 담론에 맞서는 데 큰 역할을 했습니다(Halperin, 2002). 건강하고 평범한 미국인을 인터뷰함으로써 킨지의 연구는 동성애가 악랄적이고 부자연스럽고 정신 질환과 절망과 관련이 있다는 주장에 도전했습니다. 1970년대 이래로 성의 역사는 역사 및 관련 학문 분야에서 확립된 하위 분야가 되었습니다. LGBT 운동이 폭넓은 수용과 법적 보호를 받기 시작하면서, 이 분야는 학문적으로 더 확립되었고 연구를 커뮤니티의 정치적 요구와 분리할 수 있게 되었습니다.

이것은 1990년대에 사회 과학 내에서 더 광범위하게 일어난 유사한 운동과 결합하여 정체성(성별, 인종, 나이, 성적 지향)이 사회적으로 구성되는 방식에 초점을 맞추었습니다. 변하지 않는 보편적인 것이 아니라, 이 새로운 초점은 사회적 의미와 이해가 가변적이라는 것을 인식했습니다. 이로 인해 이성애를 포함하여 연구 주제에서 훨씬 더 많은 다양성이 생겨났습니다.

그 자체가 사회적으로 구성되고 강화됩니다(Blank, 2012). 동성애라는 개념이 정체성으로서 19세기에 탄생했던 것처럼, 이성애라는 개념도 성적 다양성을 측정하는 "규범"으로 확립되었습니다. 많은 연구가

이성애와 동성애(여성 동성애 포함으로 확대)에 계속 초점을 맞추면서 양성애도 고려되기 시작했으며, 단순히 동성애 역사에 묶이지 않았습니다. 그러나 권리의 증가와 성적 다양성에 대한 주류 인식의 확립은 또 다른 효과를 가져왔습니다. 탐구하고

자신을 표현함으로써 퀴어 사람들은 성적 지향에 대한 이해를 크게 확장했습니다.

커뮤니티와 연결에 대한 감각이 증가하면서 보다 구체적이고 정확한 라벨과 설명이 가능해졌습니다. 인터넷은 소규모 인구가 서로 연결하고 조직화할 수 있게 했고, 이 과정을 촉진했습니다. 이 섹션의 나머지 부분에서는 이 작업에서 발생한 새로운 성적 지향 중 일부를 살펴보고 오늘날 성적 지향 개념이 어떻게 이해되는지 더 잘 이해하도록 하겠습니다. 우리는 이미 이성애자와

동성애자(남성(게이)과 여성(레즈비언) 모두). 또한 킨지의 연구에서 성적 지향을 이분법이 아닌 스펙트럼으로 제안한 것을 보았습니다. 사실, 킨지와 그의 동료들은 양성애의 존재를 주장했을 뿐만 아니라 그것이 가장 흔한 성적 지향이라고 주장했습니다. 새로운 성적 지향의 확립에 영향을 미친 또 다른 변화는 성적 매력과 성적 행동을 분리한 것입니다(Bogaert, 2012). 1980년, 마이클 스톰스는 성적 매력이 성적 행동보다 훨씬 더 신뢰할 수 있는 척도라고 주장했습니다. 그는 행동을 완전히 무시하고 대신 두 가지 7점 척도를 주장하는 모델을 주장했습니다. 첫 번째는 동성애적 매력(동성애에 대한 성적 매력)을 낮음(1)에서 보통(4)에서 높음(7)까지의 척도로 측정했습니다. 두 번째는 이성애적 매력

(이성에 대한 성적 매력), 다시 낮은 것에서 높은 것으로. 따라서 그의 체계는 동성애(첫 번째 척도에서 높음, 두 번째 척도에서 낮음), 이성애(첫 번째 척도에서 낮음, 두 번째 척도에서 높음), 양성애(두 척도 모두 높음), 무성애(두 척도 모두 낮음)를 설명할 수 있습니다. 이러한 범주의 문제점은 두 가지 성별만 있고 섹스와 젠더는 상호 교환 가능한 개념이라는 근본적인 가정이었습니다. 1990년대와 2000년대에 트랜스젠더 운동이 기세를 얻으면서 양성애자라고 밝힌 일부 사람들은 이 라벨에 내재된 한계를 지적하기 시작했습니다.

그들은 성적 유동성을 인정하는 새로운 용어를 주장하며 '범성애자(pansexual)'라는 명칭을 제안했다. 즉, 모두를 뜻하는 접두사 'pan-'이 둘 다를 뜻하는 'bi-'보다 더 바람직하다는 것이다.

갈등은 격렬하고 격렬했습니다. 범성애자들은 양성애자들이 트랜스포비아라고 비난했고, 많은 양성애자들은 범성애자들이 불필요하게 분열을 조장한다고 불평했습니다. 그들은 자신들이 트랜스포비아가 아니라고 주장했고,

양성애자는 트랜스젠더에 대한 성적 매력을 포함할 수 있습니다. 두 그룹 간의 갈등이 완전히 사라지지는 않았지만, 많은 사람들은 두 라벨을 서로 바꿔 사용함으로써 이 문제를 간단히 회피합니다.

이 장의 저자 중 한 명은 자신을 pan(더 포괄적인 용어를 선호)으로 규정하지만, 첫 번째 용어가 인식되지 않을 것으로 예상하고 자신의 라벨을 설명하고 정당화하는 것을 피하고자 하는 상황과 장소에서는 bi를 라벨로 사용합니다. 젠더 유동성 문제는 또한 성적 지향에 대한 새로운 라벨을 만들어야 했습니다. 동성애자와 이성애자에 대한 현재의 구성은 시스템이 개인을 전제로 합니다. 하지만 개인이 트랜스젠더 또는 젠더 유동성이라면 어떨까요? 최근 몇 년 동안 다른

트랜스 또는 젠더플루이드라고 정체성을 밝힌 사람에게 성적 매력의 대상을 설명하는 용어가 등장했습니다. 예를 들어, 남성에게 끌리는 젠더플루이드 사람은 게이도 스트레이트도 아닙니다. 대신, 남성성애자(또는 여성성애자)와 같은 용어는 젠더가 다양한 개인이 남성 또는 여성에 대한 욕구를 전달하기 위해 제안되었습니다. 2000년대 초, 데이비드 제이라는 미국인이 무성애적 가시성 및 교육 네트워크(AVEN)라는 웹사이트를 시작했습니다. 무성애자는 성적 매력이나 성적 지향을 성적 활동이나 성적 관계에 대한 관심이 거의 없거나 전혀 없는 스펙트럼에서 경험합니다. 이는 신체적 또는 호르몬적 제한이 아니라 성적 행동보다는 매력의 부족에 따른 것입니다. 많은 무성애자는 여전히 자위 행위를 하며 심지어 성관계를 활동으로 선택할 수도 있습니다. 8 누구에게도 성적으로 끌리지 않는 경험을 설명하는 라벨을 찾는 것이 얼마나 큰 변화를 가져왔는지 알고 있는 데이비드는 이 용어를 공유하고 커뮤니티를 찾고 있는 자신과 같은 사람들을 돕고자 했습니다. 이 커뮤니티와 이와 유사한 다른 커뮤니티에서의 토론을 통해 많은 무성애자들은 서로 다른 유형의 매력을 식별하고 분류하는 것이 얼마나 중요한지 지적했습니다. 낭만적 매력과 성적 매력은 항상 같은 감정인 낭만적 사랑의 일부로 여겨져 왔습니다. 그러나 낭만적 사랑이 성적 매력을 포함한다는 점에서 친구와 가족에 대한 사랑과 구별되어야 한다는 사실은 낭만적 매력과 성적 매력을 낭만적 사랑의 두 가지 측면으로 개념화하는 문제를 강조합니다. 종종 섹스를 원하지 않는 무성애자들은

여전히 종종 사랑에 빠지고, 그들의 낭만적인 욕망(섹스 제외)이 친구나 가족에 대한 감정과 다르게 느껴집니다. 이는 여전히 이성애자(성적 매력을 경험하는 사람, 무성애자의 반대)가 가장 어려워하는 요소 중 하나입니다.

8. 성적 매력 외에도 성관계를 갖는 데에는 여러 가지 이유가 있습니다.

누군가와 친밀감과 친밀감을 경험하거나 페티시즘을 탐구합니다.

이해하세요. 캐주얼 또는 익명의 섹스나 "친구와 성관계를 맺는" 계약에 대한 광범위한 욕구를 감안할 때, 사람들이 성적 매력과 낭만적 매력이 별개의 개념이라는 생각에 어려움을 겪는다는 것은 놀라운 일입니다. 낭만적 욕망 없이 성적 매력이 있을 수 있다면, 성적 매력 없이 낭만적 욕망이 있을 수 있습니다. 별개의 차원으로서의 낭만적 매력의 존재는 낭만적 지향의 개념을 허용합니다. 성적 지향과 마찬가지로 낭만적 지향은 스펙트럼입니다. 동성애적 지향은 같은 사람과 낭만적인 관계를 맺고 싶어합니다.

젠더, 이성과의 이성애적 로맨틱, 다양한 젠더를 가진 바이/범로맨틱, 아로맨틱 낭만적인 관계를 원하지 않습니다. 모든 성적 지향을 가진 사람들이 낭만적인 지향을 가지고 있으며, 자신의 낭만적 지향이 반드시 일치할 필요는 없다는 것을 인식하는 것이 중요합니다. 성적 지향과 함께. 이것은 그럼에도 불구하고 아내와 사랑에 빠지는 일부 게이 남성이나 다른 여성과 강렬하고 낭만적인 관계를 맺은 이성애 여성의 경험을 설명하는 데 도움이 됩니다. 캐주얼 섹스를 원하지만 낭만적인 관계에 대한 욕구가 없는 사람들이 변태적이거나 부도덕하거나 학대적이라고 느끼는 대신 알려진 스펙트럼 내에 존재한다는 것을 이해하는 데 도움이 될 수 있습니다. 물론 무성애에 대한 인식이 더 널리 퍼지면서 커뮤니티의 일부 구성원은 무성애라는 용어가 자신의 경험을 완전히 설명하지 못한다고 느꼈습니다. 그들은 가끔만 성적 매력을 경험하거나 특정 맥락과 상황에서만 그렇게 하는 사람을 위한 용어가 필요했습니다. 여러 용어가 제안되었지만 커뮤니티는 결국 첫 번째 그룹에 회색 무성애자를, 두 번째 그룹에 데미섹슈얼을 결정했습니다. 데미섹슈얼은 이미 알고 관계가 있는 사람에게 성적 매력을 경험하는 경향이 있습니다. 낯선 사람에게 성적 매력을 경험하다

또는 그들에게는 우연한 지인이 드물게 발생합니다. 무성애 스펙트럼의 일부로서, 데미섹슈얼 회색 무성애자는 보통 낭만적 지향과 성적 지향을 모두 자신의 정체성의 일부로 포함합니다. 일부(특히 나이 많은) 커뮤니티 구성원은 이러한 새로운 정체성의 확산이 압도적이라고 생각합니다. 초기 양성애자 커뮤니티의 일부 구성원이 범성애자라는 정체성에 직면했을 때와 마찬가지로 이것이 불필요하고 분열적이라는 느낌이 있습니다. 그러나 레이블은

커뮤니티를 만드는 데 유용하지만 정상성과 안심감을 제공하는 데 도움이 될 수 있습니다. 무성애 스펙트럼에 속하는 많은 젊은 구성원은 계속해서 자신을 설명할 단어를 찾고 있습니다.

성적 매력에 대한 경험, 그러한 경험이 발생하는 상황 또는 그 특정 속성과 특성을 설명하는 것을 포함합니다. 9 인터넷이 개인이 다른 사람들과 연결하고 다양한 경험과 감정을 공유할 수 있게 되면서 심리학자들이 만든 심리적 성적 범주는 사람들이 스스로 만든 범주로 점점 더 대체되고 있습니다. 이를 통해 보다 미묘하고

새로운 이해에 적응하고 더 큰 정확성을 허용하는 유연한 용어. 그 결과 인간의 성적 행동, 성적 및 낭만적 지향, 인간 문화 자체만큼 복잡한 정체성, 역할 및 기대가 확산됩니다. 구성—성적 지향 페리 커뮤니티

퀴어가 표준이고 이성애자는 소수인 매우 환영하는 장소라는 평판이 있습니다. 이러한 인상은 진공 상태에서 발생하지 않은 것 같습니다. 우리의 연구가 이러한 특성을 뒷받침하기 때문입니다. 설문 조사에서 이성애자가 아닌 다른 것으로 식별하는 사람들이 페리 커뮤니티의 대부분을 구성합니다. 2021년과 2022년의 가장 최근의 세 가지 연구에서 페리에게 성적 지향에 대해 질문하여 목록에서 여러 레이블 중 가장 잘 설명하는 레이블을 표시했습니다. 가능한 한 많은 유형의 성적 지향을 포함시키고자 했기 때문에

많은 일반적인 레이블(레즈비언/게이/동성애자, 스트레이트/이성애자, 양성애자, 범성애자, 무성애자, 데미섹슈얼)이 포함되었습니다. 여전히 성적 지향을 탐구 중이거나 이러한 일반적인 범주가 자신을 정확하게 반영하지 않는다고 생각하는 사람들을 위해 "모르겠습니다"와 "다른 것"을 옵션으로 포함했습니다. "다른 것"을 선택한 사람들은 선호하는 레이블을 추가 응답으로 포함하도록 권장되었습니다. 이 설문 조사의 결과는 성적 지향에 있어 엄청난 다양성을 보여줍니다. 퍼리의 4분의 1 이상이 레즈비언/게이/동성애자(25.2%)로 확인되었고,

이성애자/이성애자로 밝힌 응답자는 10%에 불과했습니다. 퍼리의 약 4분의 1이 양성애자(22.4%)로 밝혔고, 13.2%가 범성애자로 밝혔습니다. 이성애자가 일반적으로 상당수를 차지하는 일반 인구와 달리 이성애자는 샘플의 10%에 불과합니다. 이에 비해 무성애자와 반성애자는 퍼리 커뮤니티에서 전체 인구보다 훨씬 더 흔했으며, 퍼리의 각각 7.9%와 4.8%를 차지했습니다. 안타깝게도 응답자는 카테고리에서 단일 옵션만 선택할 수 있었기 때문에 많은 응답자가 '뭔가'를 사용해야 했습니다.

9 이런 단어의 예로는 sapiosexual(성적 매력)과 같은 라벨이 있습니다.

(똑똑한 사람을 향해) 또는 자아성애적(자신과 성적 매력의 대상 사이에 단절을 경험하는 사람).

else' 카테고리에 속하거나 설문 조사 후반에 개방형 질문을 사용하여 성적 지향의 유동성을 표현했습니다. 여러 응답자는 양성애자와 범성애자를 서로 바꿔 사용했기 때문에 둘 다로 식별했습니다. 낭만적 지향의 존재는 문제를 더욱 복잡하게 만들었습니다. 예를 들어, 응답자 중 한 명은 "이성애자"를 선택했지만 개방형 응답에서 이성애적-낭만적 지향을 가진 무성애자라고 밝혔습니다. "무성애자"를 선택한 다른 사람들은 나중에 자신을 양성애자/범성애자, 레즈비언 또는 게이로 밝혔습니다. 또 다른 사람들은 "다른 것"을 선택하고 개방형 응답을 사용하여 여러 성적 지향으로 식별한 방식을 명확히 했습니다. 그 결과, 퍼리 팬덤이

성적 지향에 관해 엄청나게 다양한 곳이지만, 집계된 데이터는 이 다양성의 전체 정도를 과소평가했을 가능성이 큼니다. 질문 자체는 향후 연구를 위해 재설계되어야 하며, 사람들이 다양한 라벨을 식별하고 성적 지향의 유동성을 인식할 수 있도록 설계되어야 합니다. 10 다행히도 아래에서 분석한 개방형 응답은 집계된 데이터에서 포착된 것보다 더 큰 다양성에 대한 추가 맥락과 증거를 제공합니다. 성적 지향에 대한 생각의 차이 이전 장에서와 마찬가지로 이 섹션은 2021-2022년 연구에서 수집한 퍼리의 개방형 응답에 대한 심층 분석입니다. 퍼리에게 성적 지향에 대한 개방형 질문을 특별히 하지는 않았지만, 많은 참가자가 두 가지 광범위한 질문에 응답하면서 성적 지향에 대해 논의했습니다. (1) 그들의 "라벨"(가능한 한 가장 광범위한 응답 범위를 허용하기 위해 의도적으로 모호하게 남겨둠)이 퍼리 팬덤에 대한 경험에 어떤 영향을 미치는가, (2) 그러한 정체성에 비추어 팬덤에서 수용되거나 소외되는 경험.

모든 응답이 성적 지향과 관련된 것은 아니지만(많은 응답이 인종이나 성별과 관련이 있음), 성적 지향과 관련된 응답은 성적 지향이 팬덤에서 퍼리의 경험에 어떤 영향을 미치는지에 대한 흥미로운 세부 사항을 밝혔습니다. 또한 많은 사람들이 팬덤이 자신의 성적 지향에 대한 이해와 관계를 어떻게 형성했는지도 밝혔습니다. 다음 하위 섹션에서는 이러한 응답에서 나타나는 가장 일반적인 주제 중 일부를 식별합니다. 가능한 한 참가자 자신의 말과 표현을 사용하여 설명합니다.

10. 이전 장에서 섹스와 젠더에 관해 언급했듯이, 우리는 결코 기대해서는 안 됩니다.

이러한 복잡하고 역동적인 개념을 완벽하게 측정하는 것이 아니라, 완벽한 질문이라는 도달 불가능한 목표를 향해 끊임없이 설문 조사 질문을 개선하기 위해 노력합니다.

정체성의 측면으로서의 퍼소나와 성적 지향 7장에서 보았듯이, 대부분의 퍼리는 퍼리 팬덤에 참여하는 일환으로 퍼소나를 만듭니다. 많은 퍼리는 자신의 정체성 요소를 퍼소나에 주입하고, 15장에서 보았듯이 일부(주로 시스 여성과 트랜스 퍼리)는 퍼소나를 사용하여 다른 정체성을 탐구합니다. 팬덤에서 퍼리의 경험에 영향을 미치는 라벨에 대한 개방형 응답은 퍼소나를 자신을 반영하는 것으로 보는 사람과 퍼소나를 정체성의 다른 측면을 탐구하는(또는 무시하는) 방법으로 보는 사람 사이에 비슷한 긴장감이 있음을 보여주었습니다. 이성애 퍼리의 경우, 대부분은 성적 지향과 퍼소나 사이의 연관성을 표현하지 않았습니다. 사실, 단 한 명의 이성애 퍼리만이 자신의 성적 지향과 퍼소나의 성적 지향 사이의 관계를 명확하게 언급했습니다.

"저는 제 고향에서 많은 레이블을 사용하지 않습니다. 그래서 아마도 이게 제가 하는 일에 큰 영향을 미치지 않는 것 같습니다. 제 캐릭터의 성적 지향 측면에서, 일부는 남성이고 일부는 여성이지만, 모두 이성애자입니다."

14장에서 살펴보았듯이, 정체성이 규범적이라고 여겨지는 사람들은 종종 그것이 직접적으로 떠오를 때까지 자신의 그 측면에 대해 거의 생각하지 않습니다. 백인은 인종에 대해 거의 생각하지 않는 반면, 시스 남성은 젠더 문제에 대해 생각하는 데 시간을 거의 보내지 않습니다. 그리고 이성애자는 퍼리 팬덤의 맥락에서 소수이지만, 그들은 논란의 여지 없이 다수에 속하는 데 익숙해져 있습니다.

더 광범위한 문화. 따라서 그들은 퍼소나의 성적 지향에 대해 생각할 이유가 거의 없고, 퍼소나가 자신처럼 기본적으로 이성애자일 것이라고 당연하게 여길 수 있습니다. 11 이성애자 퍼리와 대조적으로, LGBQA 퍼리는 성적 지향에 대해 논의할 때 퍼소나를 언급할 가능성이 훨씬 더 높았습니다. 이러한 논의에서 몇 가지 광범위한 추세가 나타났습니다. 예를 들어, 많은 사람이 자신의 퍼소나가 자신의 성적 지향을 포함한 정체성의 많은 측면을 공유하는 자신의 연장선이라고 지적했습니다.

"제 퍼소나는 온라인/퍼리 공간에서 제가 사용할 아바타이기 때문에, 그는 제 라벨 대부분을 구현합니다. 남성, 게이, 의사, 이란계 영국인, 마르크스주의자. 이러한 라벨 중 어느 것도 퍼리 공간에서의 제 경험에 실제로 영향을 미치지 않습니다."

11 물론, 사람들의 행동에 근거해 해석하고 결론을 내리는 것은 어렵습니다.

관여하지 마십시오. 우리는 향후 연구에서 이 가설을 더 직접적으로 검증할 것입니다.

(퍼리는 게이 남성들로 가득 차 있고, 저는 퍼리 내에서 좌파 성향/좌익 성향의 사람들과만 교류합니다.)

"그렇습니다. 특히 저는 양성애자입니다. 그리고 과학과 수학에도 관심이 있습니다(저는 물리학을 전공하고 있습니다). 이 둘은 모두 내 퍼소나에 적용하는 개인적 특성이며, 팬덤 내에서 나 자신을 어떻게 표현할지에 대한 것입니다."

"저는 주로 무성애자, 논바이너리, 학생, 캐나다인과 동일시합니다. 제 성별과 성적 지향이 퍼리로서 제게 영향을 미쳤다고 확신할 수 있습니다. 제 퍼소나는 생물학적 성별도 없고, 성기도 없고, they/them 대명사를 사용했거든요. 하지만 저는 그 상관관계가 제 성별과 성적 지향 때문이고 라벨 때문이 아니라고 생각합니다."

다른 LGBQA 퍼리들에게 퍼소나는 단지 자신의 정체성을 확장하는 것이 아니라 안전한 공간에서 자신의 정체성을 의미 있게 탐구하는 방법이었습니다.

"저는 처음에 털복숭이 아바타를 사용해서 나왔고, 반응은 압도적으로 긍정적이었습니다."

“ 퍼리는 자기 표현에 관한 것이고, 우리는 종종 자신을 설명하기 위해 라벨을 사용합니다. 저는 종종 캐릭터를 사용하여 이러한 라벨을 표현하고 탐구합니다.”

"몇몇 레이블 때문에 수년에 걸쳐 내 이름과 퍼소나가 바뀌었습니다."

다른 사람들은 자신의 정체성을 전혀 공유하지 않는 퍼소나를 원한다는 의사를 밝혔습니다.

"아니요, 퍼리 또는 퍼소나는 저에게는 가면이에요."

"저는 현실에서 음악가, 은행원, 다국어 사용자, 양성애자 등으로 많은 라벨을 가지고 있지만, 팬덤에서는 정말 라벨을 많이 붙이지 않으려고 노력합니다. 그냥 눈표범일 뿐입니다. 모든 종은 고정관념이 있기 마련입니다(정확하든 그렇지 않든). 그래서 가끔 그에 대한 농담이 나오기도 합니다."

"... 나에게 있어서 그것은 내 정체성에서 시작되며 라벨은 내 정체성의 이 측면이나 저 측면을 지정하기 위한 약어일 뿐입니다. 정체성. 질문이 어떻게에 대한 것이라면."

RL 라벨은 제 탈복숭이 정체성에 영향을 미칩니다. 사실 잘 모르겠어요. :) 아마 많지는 않을 거예요. 현실에서는 데미예요. 온라인에서 제 드래곤 페르소나는 매우 팬이에요. 저는 백인이에요. 제 드래곤은 청회색이에요(하지만 제가 모르는 방식으로 백인성을 인코딩할 수도 있어요, 알겠어요). 저는 자폐 스펙트럼에 있고(이런 것들이 측정되는 대로) 똑똑해요. 제 드래곤 페르소나는 사교적이고, 친절하며 약간 멍청해요. 저는 소프트 시스 남성이에요. 제 드래곤 페르소나는 소프트 시스 남성이에요."

다른 사람들은 퍼소나가 성적 지향을 공유하면 다른 사람을 찾기가 더 쉬워져 경험을 더 쉽게 할 수 있다는 것을 알게 되었습니다.

"네, 저도 게이이고, 그게 제게 제 종류를 많이 가져다 주었어요."

"내 레이블(게이/트랜스젠더)은 팬덤에서 나와 비슷한 사람들과 소통하는 데 도움이 되었을 뿐입니다. 퍼소나와 내가 만든 다른 퍼리 캐릭터를 제외하면 퍼리로서 그다지 영향을 미치지 않습니다. 종종 그런 레이블을 공유하죠."

또는 더 넓은 커뮤니티 내에서의 상호작용을 복잡하게 만들 수 있습니다.

"드래곤 페르소나를 가지고 있어서 사람들은 내가 지배적인 게이 남성이라고 생각하는 경향이 있지만, 나는 훨씬 더 복잡적입니다. 이로 인해 사람들이 내가 쉽게 제공할 수 없는 것을 위해 나를 찾는 경향이 있습니다."

"사람들은 다른 사람의 퍼소나에 대해 낭만적인 감정을 빨리 느끼는 것 같아요. 양성애자/로맨틱한 사람으로서, 제가 어떤 종류의 관계를 맺고 싶어하지 않는다는 것을 이해하지 못하는 사람들을 상대하는 건 약간 불편할 수 있어요."

“내 퍼소나/캐릭터는 나와 마찬가지로 무성애자입니다. 그래서 많은 사람들이 있는 팬덤 공간에서 존재하기 어렵습니다.

그것은 성적으로 표현되었습니다 ”

퍼소나와 성적 정체성의 관계에 관해 나타난 또 다른 추세는 퍼소나의 동물성에 초점을 맞추는 것을 선호하는 사람들이었습니다. 그들의 성적 지향은 여전히 관련이 있었지만 동물에 의해 포섭되었습니다.

"나는 게이 사슴이 되어서 너무 바빠서 눈치채지 못하겠어요. 그리고 당신의 정원은 정말 맛있어요."

"엄청나게 잘생긴 범성애자 사자".

이 섹션에서 보았듯이, 개방형 응답은 페리의 성적 지향이 퍼소나와 어떻게 교차하는지에 대한 몇 가지 추세를 보여주었습니다. 대부분의 이성에 페리는 성적 지향과 퍼소나 사이의 연관성을 언급하지 않았지만, LGBTQ+ 페리는 종종 퍼소나가

자신을 자신의 연장선으로 여기고, 안전한 공간에서 자신을 탐험하거나 자신의 것과 다른 정체성을 가지고 놀 수 있는 장소로 여겼지만, 일부 사람들은 이러한 라벨을 완전히 피하기 위해 퍼소나를 사용하기도 했습니다.

성적 지향이 퍼소나와 같은 페리의 경우, 이는 다른 퀴어 사람을 찾기 쉽게 만들어 다른 사람과의 상호작용을 원활하게 하거나(특히 무성애자, 데미섹슈얼 또는 아로맨틱한 사람의 경우) 상호작용을 더 어렵게 만들 수도 있습니다. 이러한 응답은 페리의 성적 지향이 퍼소나의 발달에 어떻게 나타나거나 영향을 미치는지 직접 연구하는 추가 연구가 필요함을 보여줍니다. 성적 지향과 정체성의 다른 측면의 교차점 개방형 질문의 표현이 광범위하기 때문에 많은 응답에서 성적 지향뿐만 아니라 정체성의 다양한 측면이 팬덤에서의 경험에 어떤 영향을 미치는지 고려했습니다. 일부 응답자는 인종, 성별, (장애)와 같은 문 제인 정체성의 측면이 페리 공간에서 성적 지향과 교차하는 방식을 강조했으며, 많은 사람이 정체성의 일부 측면이 다른 측면보다 더 쉽게 환영받는다는 사실을 알고 있다고 밝혔습니다. 반복해서 나타난 주제 중 하나는 페리 커뮤니티에서 응답자의 정체성의 여러 측면이 환영받고 수용되었다는 사실을 기념하는 것이었습니다. LGBTQ+ 수용 정도에 대한 일반적인 논의는 다른 섹션에 맡기겠지만, 일부 응답은 의도적으로 페리 팬덤이 응답자의 전체 정체성을 환영하는 방식에 초점을 맞추었습니다.

"저는 비바이너리 젠더 정체성을 가진 게이로서 여기에 속한다고 느낍니다. 저는 페리에서, 그것 때문에 이상하거나 다르다고 여겨지지 않는다고 생각합니다."

"저는 팬덤 내에서 매우 받아들여진다고 느낍니다. 저는 제가 게이, 논바이너리, 자폐증 또는 제 자신의 다른 측면이라는 것을 숨길 필요성을 느껴본 적이 없습니다."

"저는 논바이너리, 양성애자, 테리안, 그리고 아티스트입니다. 저는 페리 팬덤이 제 정체성이 온전히 받아들여지고 축하받는 유일한 장소라고 생각합니다."

"아니요, 그렇지 않아요. 반 아시아계이거나 게이인 것이 내가 숨겨야 할 일이라고는 생각하지 않아요."

"저는 팬덤이 대부분 LGBTQ+이기 때문에, 범성애자라는 것이 팬덤에 더 잘 받아들여지는 데 도움이 된다고 생각합니다. 또한 팬덤의 대부분처럼 신경 다양성을 지닌 사람(저는 자폐증이 있습니다)이기도 해서 조금은 적응하는 데 도움이 됩니다."

다른 응답자들은 자신의 정체성의 특정 측면에 따라 수용 수준이 다르다고 보고했습니다. 성적 지향은 자주 환영받았지만, 정체성의 다른 측면은 보편적으로 수용되지 않았습니다. 인종은 종종 문제로 언급되었습니다.

"음, 저는 이 팬덤에서 흑인 여성이 되는 것이 꽤 어려울 수 있다는 것을 이미 설명했습니다. 저는 페리 팬덤과 관련해서 제 성적 취향에 대해 실제로는 신경 쓰지 않습니다. 여차피 팬덤의 대부분이 이성애자가 아니거든요."

"아티노이기 때문에, 저는 제 언어로 팬덤에서의 경험을 탐구할 수 있는 공간이 적다는 걸 알고 있습니다. 쉽게 구할 수 있는 대부분의 콘텐츠는 영어로 되어 있고 북미나 유럽과 관련이 있습니다. 국적이나 성적 지향과 같은 다른 레이블도 제가 보고 싶어하는 콘텐츠에 영향을 미치고, 그로 인해 다른 것보다 팬덤의 특정 영역에 집중하게 됩니다."

"대체로, 네, 저는 받아들여진다고 느낍니다. 특히 지금은 팬덤 공간에서 BIPOC+퀴어 퍼리에게 더 많은 그룹, 이벤트, 기회가 제공되고 있기 때문입니다. 하지만 여전히 도박입니다. 그리고 당신을 받아들이지 않고 팬덤에서 쫓아내려고 하는 사람들을 만날 수도 있습니다. 하지만 대부분은 긍정적이고 더 많은 자원과 BIPOC+퀴어 모피를 옹호하고 옹호할 의향이 있는 사람들이 더 많습니다."

"사실, 퍼리 팬덤에는 동성애자가 많아요... 퍼리 10명 중 9명이 게이입니다. 당연한 일이죠. 퍼리 팬덤은 소수 민족에 대해 매우 관대한 편입니다. 하지만 중국의 전통 문화 때문에 많은 사람들은 동성애를 받아들일 수 없습니다. 너무 많은 사람들이 숨기기로 선택합니다".

"혼혈, 게이, 트랜스젠더, 장애인인 저는 팬덤 내에서 안전하고 받아들여진다고 느끼지만, 저는 그것을 이해하고 잘 지내고 있습니다."

커뮤니티가 나의 정체성(특히 인종)에 대해 가지고 있는 문제점을 알고 있습니다."

"저는 안드로이드섹슈얼이라고 생각하지만, 단순함을 위해 대부분 게이로 표현합니다. 그 이유로 저는 제 지위를 억압하거나 숨길 필요성을 거의 느끼지 못했습니다. 제 국적과 인종에 관해서는, 저는 둘 다 숨기는 경향이 있습니다. 왜냐하면 그것들이 동정심을 불러일으키거나 어떤 사람들이 저를 후원하게 만들기 때문입니다. 그 두 가지 외에는, 저는 보통 팬덤에서 받아들여진다고 느낍니다."

아이러니하게도, 일부 이성애자 퍼리들은 성적 지향보다 자신의 정체성의 다른 측면이 더 널리 존중받는다는 것을 깨달았습니다.

"저는 흑인입니다. 대회나 온라인에서 그런 걸로 욕먹은 적은 없습니다. 하지만 이성애자라는 이유로 놀림받는 건 지겹습니다."

다른 응답자들은 성별과 성적 지향의 교차점에서 종종 문제가 발생한다고 강조했습니다.

"네, 저는 제가 여성이라는 이유로 다른 대우를 받고 일반 커뮤니티에 포함되지 않는다고 느끼지만, 퍼리 아티스트 동료들에게는 훨씬 더 받아들여집니다. 대부분의 퍼리 아티스트는 여성입니다. 저는 또한 제 양성애자/LGBT 정체성을 통해 다른 퍼리 친구들과 소통할 수 있다고 느낍니다."

"저는 제 레이블이 논바이너리이고 레즈비언이라는 것이 영향을 미친다고 느낍니다. 그것 때문에 존중받지 못한다고 느끼거든요. 퍼리와 관련된 여성혐오가 어디에나 많이 있습니다."

"저는 그것이 어느 정도 영향을 미친다고 생각합니다. 레즈비언 퍼리는 종종 대표되지 않고 팬덤에서 인기 있는 게이 남성 대중에게 덜 "매력적"입니다. 저는 게이이자 여성이라는 이유로 저를 다르게 대하지 않는 좋은 친구들이 있어서 운이 좋습니다. 이 두 가지 때문에 어떤 사람들이 실제로 저를 좋아하지 않는다는 것을 상기시키는 유일한 시간은 퍼리 컨벤션에서입니다. 다행히도 그런 일은 많이 일어나지 않습니다."

"아, 완전히 그렇죠. 저는 바이시스 남성으로만 표현했을 때 퍼리 공간에서 매우 다르게 대우받았습니다. 제가 트랜스 펌, 논바이너리, 팬 레즈비언, 무성애자라는 걸 깨달은 이후로는 매우 달랐습니다."

일부 퍼리는 팬덤에서 비교적 환영받는다고 느꼈고, 퀴어이자 신경 다양성을 지닌 다수에 속하기도 했습니다.

"저는 일반적으로 받아들여진다고 느낍니다. 퀴어 정체성, 트랜스젠더 정체성, 정신 건강 관련 장애는 팬덤에서 가장 흔한 소외된 정체성 중 일부이기 때문입니다(제 일화적 경험에 따르면). 저는 관련성이 있을 때 제 자신의 이런 부분을 숨기지 않으려고 노력합니다."

"자폐증, 퀴어, 양성애, 폴리, 변태, 작가... 저는 라벨이 많아요. 퍼리 커뮤니티는 다 받아들이는 것 같아요."

"저는 LGBT이고 몇 가지 장애가 있습니다. 저는 매우 받아들여진다고 느끼고 이런 것들을 숨길 필요성을 느껴본 적이 없습니다."

“ 저는 퍼리 팬덤에 있을 때 제가 트랜스젠더이고, 게이이고, 장애인이라는 사실을 숨기지 않습니다.”

하지만 이는 보편적인 경험은 아니었습니다. 다른 퍼리들은 장애가 팬덤 내에서 성적 지향이나 성별만큼 받아들여지지 않는 경우가 많다고 보고했습니다.

"저는 장애인, 트랜스젠더, MLM 퍼리로, ABDL과 스톤에 관심이 있습니다. 이 때문에 제 경험은 다른 사람들과 조금 다릅니다. 퀴어인 저는 에티오피안 사랑을 받거나 거부당합니다.

ABDL과 흡연을 다시 시작한 사람이라면 사랑을 받기도 하고 거부당하기도 합니다. 장애가 있는 사람으로서 일반적으로 건강한 사람들을 위해 만들어진 공간에서 건강한 사람들과 소통할 수가 없습니다.

퍼리 팬덤에서는 대부분 사람들이 정말 환영해 주지만, 항상 내가 누구인지, 내가 즐기는 것이 나를 억누르는 것에 대한 수치심이 있고, 우리 중 많은 사람들에게 그런 일이 있습니다."

"저는 대부분 레즈비언, 트랜스, 장애인으로 규정합니다. 이 세 가지 중에서 세 번째가 제 상호작용에 가장 큰 영향을 미칩니다. 우리는 거의 관심을 받지 못하고, 그 중 상당수는 긍정적이지 않습니다. 저는 그것이 저와 저와 같은 다른 사람들이 무시당하거나 소외될 가능성을 더 높인다고 생각합니다."

"성별과 성적 지향은 내가 정말 기대할 수 있는 만큼 안전하다고 느낀다. 블록 도구를 잘 활용하면 도움이 된다. 나는 자폐증 때문에 누구에게도 거의 연락하지 않는다. 나."

자폐증을 숨기지 마세요. 하지만 의사소통 오류에 대한 걱정 때문에 거의 말을 하지 않아요. 저는 소외된 지위를 숨기지 않아요. 그냥 숨길 뿐이에요."

성적 지향과 교차하는 정체성의 다른 측면에는 신체 이미지와 외모, 나이 등이 포함됩니다.
또는 비정형적인 사회적 역할.

"나는 성적 지향과 인종에 관해서는 받아들여진다고 느끼지만, 내 몸과 외모에 관해서는 그렇지 않다. 나는 내가 상호작용하는 사람들에게서 후자를 숨겨야 한다고 느낀다."

"팬덤의 관점에서, 나이 든 퍼가 되는 것은 때때로 소외감을 주었지만, 온라인에서는 결코 숨긴 적이 없습니다. 젊었을 때 옷장에 너무 많은 시간을 보냈기 때문에 다시는 그럴 수 없습니다. 저는 저입니다."

"네. 저는 게이아 아니고, 나이가 너무 많고, 팬덤에 속하기에는 너무 보수적이라는 말을 들었습니다."

"부모. 동성애적 섹스 포지티브 무성애자. 둘 다 팬덤의 다른 사람들과의 상호작용에 영향을 미칩니다."

비인간(테리안, 오더킨, 알터휴먼)으로 자신을 규정하는 퍼리 커뮤니티 구성원들은 다음과 같이 보고합니다.
이러한 정체성과 퀴어성이 교차하면서 퍼리 커뮤니티와의 관계가 단절되게 됩니다.

"소외의 형태에 따라 다릅니다. 저는 매우 공개적으로 트랜스젠더이고 에이스지만, 훨씬 덜 공개적으로 복수형이고, 다른 종족이고, 제 자신에 대한 몇몇 다른 부분에 대해 저는 판단을 두려워합니다."

"저는 다양한 성적 취향이 퍼리에서 받아들여진다는 사실에 매우 만족하지만, 제가 테리안이라는 사실을 공유하는 데는 분명히 주저합니다. 저는 그것이 "퍼리지만 너무 과격하다"고 자주 여겨진다고 생각합니다. 사실 그거요. 진짜, 저는 테리안이 먼저고, 대차 수단으로 퍼리일 뿐이에요. 팬덤에 가입한 이후로 어떤 혜택을 받았는지와 상관없어요."

"저는 제 퍼리덤이 얼터휴먼과 퀴어와 크게 교차한다고 생각합니다. 저는 또한 ана키스트로서의 제 입장이 얼터휴먼/퍼리 정체성에 영향을 받는다고 생각하고 그 반대도 마찬가지라고 생각합니다. 그리고 저는 두 그룹 사이에 전반적으로 좁혀지기를 바라는 격차가 있습니다."

"나는 내 퀴어 정체성이 내 퍼리 경험에 가장 큰 영향을 미치는 정체성이며, 그 다음으로는 타킨으로서의 정체성이라는 것을 알게 되었습니다. 그런 것들이 내 삶의 모든 면에 색을 입힙니다. 나는 *그만두지* 않습니다. 인간이 아니거나 퀴어인 것과, 퍼리 문화는 타자화되거나 다르다는 감정을 표현하는 완벽한 방법이며, 전체적으로 여전히 포용적인 느낌을 줍니다."

스트레이트 퍼리는 LGBTQ+ 퍼리보다 성적 지향이 퍼리 커뮤니티와의 상호작용에 영향을 미친다고 언급할 가능성이 훨씬 낮았습니다. 언급하는 사람들은 성적 지향이 팬덤 내에서 소수자이기는 하지만, 더 넓은 사회의 이성애 규범적 특성으로 인해 여전히 특권적인 입장에서 행동하고 있다는 것을 인식하는 경향이 있었습니다. 이는 특히 백인이자 시스젠더인 퍼리의 경우였습니다.

"제가 알아차린 건 아니지만, 저는 백인 이성애자 시스 여성이고 나이도 많기 때문에(따라서 상당히 자신감이 있기 때문에) 여기서는 쉬운 모드로 플레이하고 있어요."

"그렇습니다. 시스젠더이자 이성애자라는 것은 제가 한 번은 소수자라는 것을 의미하고, 그렇지 않은 사람들의 경험을 이해하는 것은 저에게 항상 배우는 경험입니다. 저를 대부분의 퍼리와 차별화하는 다른 레이블이 많이 있지만, 저는 모든 레이블을 다루지는 않겠습니다."

"팬덤 내에서 내가 속한 것으로 보이는 유일한 소수자는 "이성애자"입니다. 내가 속한 인구통계학적 집단은 소외에 대해 불평할 입장이 없습니다."

일부 LGBTQ 퍼리는 또한 눈에 띄게 퀴어가 아니라는 것이 더 넓은 커뮤니티에서 어느 정도 특권을 준다는 것을 인식했고, 다른 사람들은 퍼리 팬덤에서 다수가 되는 것이 퍼리 공간에서 특권을 준다는 것을 인식했습니다. 때때로, 이러한 다수 지위에 대한 인식은 소외된 퍼리의 요구에 대한 인식을 가져오는 책임감을 가져왔습니다.

"저는 백인이고, 재정적으로 어느 정도 안정적이며, 눈에 띄게 퀴어가 아니기 때문에 어떤 종류의 소외로부터도 상당히 보호받았다고 생각합니다. 그래서 퍼리가 되었더라도 저는 그런 입장에 처하지 않았을 것 같습니다."

팬덤은 수용적이지 않았습니다. 그래도 저는 그것이 수용적인 공간이라는 점과 제 특성 중 어느 것도 두드러지거나 부정적인 주의를 끌지 않을 것이라는 점에는 의심의 여지가 없습니다."

"저는 게이인 방식으로만 소외되었고, 그것은 다른 소수자나 소외된 사람들의 시련과 고난에 비하면 아무것도 아닙니다. 특히 포피 팬덤과 같이 게이를 매우 수용하는 곳에서는 아무런 문제가 없었습니다."

"어느 정도. 비바이너리아자 게이인 것은 다른 많은 LGBTQ 사람들을 볼 때 위안이 됩니다. 백인 남성이기 때문에 제 특권을 평가하고 제 삶이 다른 사람들의 삶과 어떻게 다르고, 종종 더 쉬운지 이해하려고 노력합니다."

"저는 백인 중년 시스 남성입니다. 이런 특성 중 어느 것도 호주에서 사회적, 경제적, 문화적으로 저를 소외시키지 않습니다. 저는 또한 양성애자/범성애자이며 쿼어로 정체성을 규정합니다. 이것은 팬덤에서는 전혀 문제가 되지 않습니다."

"백인 남성으로서 - 게이이고 정확히 시스젠더는 아니지만 - 여전히 대부분 사람들의 상대적 다수에 속한다고 느낍니다. 순수한 팬덤 맥락에서, 팬덤이 주로 백인, 남성, LGBTQ이기 때문에 저는 절대적으로 다수에 속한다고 느낍니다. 저는 팬덤에서 제 정체성을 숨길 필요가 없다고 느낍니다."

"저는 백인이고 쿼어입니다. 둘 다 팬덤 내에서 다수입니다. 하지만 저는 팬덤 문제에 관해서는 종종 비백인 페리 편을 들고, 처음부터 선 칩록 같은 트위터 목소리 덕분에 그렇게 했습니다(그가 없었다면 HMHF에 대해 알지 못했을 것 같아요). 그래서 저는 항상 uwu 탈출이 이루어지는 "일반" 페리 공간에서 누구와도 어울리기 어렵다고 생각합니다. 그리고 그 에너지는 제가 사는 지역의 지역 그룹과 채팅에서 더욱 두드러집니다. 하지만 저는 이중 특권을 가지고 있으므로, 아니요 --

저는 BIPOC나 트랜스 페리들이 가끔 겪는 것과 같은 "체크"를 경험한 적이 없습니다.

이 섹션의 응답은 페리 팬덤에서 성적 지향에 대한 경험이 종종 정체성의 다른 측면에 의해 영향을 받는다는 것을 보여줍니다. 성적 다양성이 받아들여졌지만(대부분의 경우), 다른 정체성은 다음과 같습니다.

인종, 성별 또는 (장애)가 쿼어 페리가 페리 공간에서 안전하고 환영받는다고 느끼는 정도에 영향을 미치는 것처럼, 특히 비인간으로 자신을 규정하는 쿼어 페리의 경우 더욱 그렇습니다. 마지막으로, 많은 페리는 자신이 더 광범위한 문화적 다수의 일부이거나 특히 팬덤 내에서 다수의 일부이기 때문에 자신을 다수의 일부로 여겼습니다. 성적 다양성이 있는 팬덤의 친절함 개방형 질문에 대한 대부분의 응답은 페리 팬덤 내에서 성적 다양성에 대한 압도적인 개방성과 수용의 감각을 강조했습니다. 많은 응답자가 커뮤니티에서 받아들여지고 환영받는다고 보고했습니다. 한 응답자의 말에 따르면, 그들은 다음과 같이 느끼게 되었습니다.

“완전히 받아들여지고, 뽀뽀스럽게 포용되고, 무조건적으로 사랑받는다. 컬트가 “사랑 폭격”을 하는 것과 같지만, 악의적인 의도는 없다.”

다른 사람은 그 공동체가 그렇다고 주장했다.

"정말 정말 수용적이에요."

대부분의 사람들은 성적 지향에 관해서 커뮤니티에서 환영받고 포함되었다고 보고했습니다. 그러나 특정 성적 지향을 가진 사람들은 때때로 성적 지향 때문에 소외되거나 배제되었다고 느꼈습니다. 이 섹션에서는 이중성에 초점을 맞출 것입니다.

팬덤 내의 이러한 다양한 경험과 누가 어떤 경험을 가장 많이 할 가능성이 있는지에 대해서도

경험. 게이로 식별하는 사람들은 퍼리 팬덤을 성적 다양성에 대해 친절하고 수용적이라고 묘사할 가능성이 가장 높았습니다.

"저는 팬덤이 게이 남성을 포함한 다른 사람들을 매우 수용하는 곳이라고 생각합니다."

"제가 소외될 수 있는 유일한 부분은 제가 게이라는 점이에요. 하지만 팬덤 전체가 매우 개방적이고 수용적이어서 제가 문제를 겪은 적은 없습니다."

"전혀 그렇지 않아요. 저는 주로 성적 지향 면에서 소외되었고, 퍼리 팬덤은 그 점에 대해 압도적으로 수용하고 있거든요."

"게이로서 저는 2003년에 팬덤에서 특별히 환영받는다고 느꼈습니다."

"아니요, 퍼리는 LGBT에 매우 친화적이고, 그게 다른 팬덤 공간에 비해 큰 장점 중 하나예요."

"동성애는 일반적으로 팬덤 공간에서 긍정적으로 여겨진다."

일부 응답자는 이러한 친절함이 자신의 문제를 완전히 논의할 수 없다는 대가를 치르고 얻은 것이라고 느꼈습니다.

팬덤 공간 내에서의 경험. 다른 사람들은 (일부) 퍼리 커뮤니티가 동성애 혐오증, 트랜스 혐오증, 여성 혐오증, 인종 차별을 검열하려는 의지가 없어서 수용이 쉽고 피상적이라고 느꼈다고 밝혔습니다.

"이 커뮤니티에서 LGBT+ 사람들의 밀도가 높다는 점을 고려하면, 저는 게이로서 상당히 환영받는다고 느낍니다. 여전히 어느 정도 "정체성에 대해 말하지 마, 시끄럽고 성가신 일이야"라는 노골적인 말이 있어서 특정한 것에 대해 공개적으로 의견을 밝히려는 의지가 제한되지만, 일반적으로 저는 불편함을 느끼지 않습니다."

그것에 대해 공개적으로 말해요."

"제 생각에는, 넓은 차원에서 퍼리는 퀴어 사람들을 수용하는 것 같지만, 커뮤니티 내부에서 퍼리는 퀴어 사람들의 "결점"을 매우 빨리 비판합니다. 하지만 저는 제가 누구인지 절대 숨기지 않습니다. 제가 누구인지 보이고 싶거든요."

"저는 일반적으로 받아들여진다고 느끼지만 종종 피상적인 방식으로 받아들여집니다(성별과 성적 지향은 인정되지만 공간은 인정되지 않음) (나와 같은 사람들을 위협하는 것으로부터 보호됨) 그럼에도 불구하고 나는 온라인에서 내 상태를 숨긴 적이 없습니다. 팬덤이에요."

"시끄러운 나치 소수자 외에는 팬덤 공간에서 나 자신으로 있는 게 편안해요."

성적 지향("동성애자") 측면에서 다수에 속하지만 성별 측면에서는 소수인 레즈비언의 경우, 많은 사람이 (대부분) 받아들여졌다고 느꼈지만, 게이 남성애에 대한 커뮤니티의 집중으로 인해 다소 소외감을 느꼈다고 보고했습니다. 다른 사람들은 레즈비언으로 공개적으로 밝히면 환영받지 못하는 성적 대상화로 이어질까봐 두려워했습니다.

"저는 소수자나 소외된 사람으로 생각하지 않습니다. 제가 생각할 수 있는 최대치는 레즈비언이지만, 팬덤은 LGBTQ+에 매우 긍정적입니다."

"저는 팬덤이 레즈비언으로서의 제 정체성을 받아들이고 있다고 느꼈고, 그것을 숨길 필요성을 느끼지 못했습니다. 또한 WLW 창작자들의 작업을 지원하고 홍보하기 위해 더 많은 커뮤니티 이벤트가 있어야 한다고 생각합니다."

“나는 레즈비언이라는 사실을 밝히면 사람들이 그것을 이유로 받아들일 것 같아서 숨겨야 한다고 생각합니다. 나를 성적 대상화해라”.

게이 또는 레즈비언이 아닌 다른 것으로 자신을 규정한 참여자의 경우, 응답은 수용의 느낌과 소외감 사이의 긴장감을 드러냈습니다. 양성애자로 규정한 응답자는 종종 한편으로는 환영받는다고 보고했습니다.

"저는 성적 취향에 있어서 소수자일 뿐이었습니다. (저는 이성애자가 아니고, 더 이상은 잘 모르겠습니다) 팬덤 안팎에서 저에게는 문제가 된 적이 없습니다. 제가 보기에 팬덤은 매우 개방적이고 수용적입니다."

"양성애자이자 여성이라는 것이 소외된 것으로 간주된다면, 저는 실제로 팬덤에서 매우 받아들여진다고 느낍니다. 이러한 사실을 자유롭게 공유하세요."

"매우 수용적입니다. 퍼리 공간에서 양성애자와 트랜스젠더로 공개하는 건 꽤 쉬웠고, 숨길 필요가 전혀 없었습니다."

"저는 받아들여졌다고 느낍니다. 퍼리 팬덤은 LGBTQ+에 매우 친화적이어서 숨길 필요성을 느끼지 못했습니다."

"제 생각에 제게서 가장 "범위 밖"인 부분은 양성애자(bi(ish))인 것 같아요.. 그래서 저는 제가 조금이라도 소외감을 느끼지 않는다고 생각해요. 저한테는 다 괜찮아요."

"제 정체성과 관련해 바뀐 게 있다면 제가 수집한 바이 프라이드 퍼리 핀의 양뿐입니다. 퍼리 팬덤은 LGBTQ+에 매우 친화적인 듯해서 환영받는 기분입니다."

반면에 소외감을 느끼거나(예: 편을 들라는 말을 듣는 것) 또는 잊혀진다는 느낌(예: 자신이 게이라는 가정)을 받는 경우도 있습니다.

"양성애적 남성으로서, 저는 남성보다 여성에게 더 끌립니다. 사람들이 보통 당신이 게이라고 생각하기 때문에 이게 놀라운 일입니다."

"팬덤에서 양성애자라는 제 정체성은 저에게 부정적인 영향을 미쳤습니다. 저는 성적 지향에 대해 편을 들어야 하기 때문에 때때로 열등한 사람으로 여겨집니다. 게이들은 저를 이성애자 남성으로 보고, 이성애자들은 저를 옷장 속의 게이 남성으로 보고, 저는 그것에 대해 어떤 종류의 수용도 받지 못합니다."

"때때로, 양성애자라는 이유로 '하나만 선택해야 해'라는 전형적인 문구에 불신을 품는 사람들이 있습니다. 대부분의 경우, 모피는 실제로 모든 경험을 포함하고 환영합니다."

범성애적 퍼리들의 반응은 양성애적 퍼리들이 경험한 것과 유사한 긴장감을 반영하는데, 한편으로는 환영받는다고 느끼고,

"저는 범성애자이자 젠더퀴어인데, 제가 교류하기로 선택한 퍼리 문화의 작은 하위 계층에서는 꽤 잘 받아들여집니다. 저는 받아들여진다고 느끼고 제 성적 지향이나 성적 지향을 숨길 필요가 없습니다. 하지만 저는 대부분의 퍼리 커뮤니티와 교류하지 않기 때문에 제 경험이 일반적이지 않을 수 있다는 점을 염두에 두어야 합니다."

"저는 소수자나 소외된 사람으로 규정되지 않지만, 그런 설명에 부합한다면 받아들여진다고 느낍니다. 하지만 대부분은 제가 트랜스젠더나 범성애자라는 사실에 대해 실제로는 걱정하지 않습니다."

"저는 범성애자이기 때문에 대체로 긍정적인 피드백을 받았습니다."

반면에 지워지거나 소외되기도 합니다.

"물론 그럴 수 있죠. 저는 보통 제 성 정체성과 성적 지향을 비밀로 합니다. 제가 LGBTQ 공간에서조차 제가 범성애자라고 말하면, 그들은 제게 편을 들라고 할 겁니다."

"그렇습니다. 특히 남성이자 범성애자이기 때문에 저는 종종 게이로 여겨집니다. 하지만 이런 사실에도 불구하고 저는 cis-straight 쪽에 더 기울어짐

그 외의 다른 것들도 가끔은 설명하는 게 짜증나고, 그것에 대해 말하면 무시당하는 것 같은 느낌이 들기도 합니다."

여전히 성적 지향에 대해 의문을 품고 탐구하고 있는 퍼리들은 그곳이 종종 매우 환영하고 격려적인 장소라고 보고합니다. 이는 "다른 것"이라고 밝힌 일부 사람들도 표현했습니다.

"LGBT, 저는 퍼리가 판단 없이 '나 자신'이 될 수 있는 포용적인 공간이라고 생각해요."

"저는 성적 지향에 있어서 쿼이지만, 퍼리 팬덤보다 더 나은 공간을 바랄 수 없습니다. 저는 절대적으로 받아들여진다고 느낍니다."

"팬덤은 LGBTQ 사람들에게 매우 안전한 공간이에요."

무성애적 퍼리는 비이성애적 성향을 가진 다른 많은 사람들보다 퍼리 커뮤니티와 더 복잡한 관계를 표현했습니다. 많은 무성애적 퍼리는 커뮤니티가 매우 환영적이고 성적 다양성을 포용한다고 생각했습니다.

"에이스로서 저는 퍼리 커뮤니티에서 매우 환영받는다고 느꼈습니다. 여기서는 모두가 서로 만나고 저는 그것에 대해 매우 기쁩니다."

"무성애자이기 때문에 퍼리는 특히 환영하는 커뮤니티입니다. 그것은 '성적으로 긍정적'입니다. 섹스와 같은 것을 하도록 권장됩니다. 하지만 주류 미국 문화보다 훨씬 더, 감정적 개방성과 친밀함은 성적 관계 밖의 맥락에서 존재합니다."

"네, 저는 팬덤 내에서 공개적으로 양성애자였습니다. 그들은 성적 지향과 정신 질환을 지지하기 때문에 안전하다고 느꼈습니다. 저는 팬덤에 특별히 숨길 것이 없었습니다."

다른 사람들에게는 팬덤의 공개적으로 성적이거나 성적 긍정적 성격, 상당 부분을 포함합니다.

미디어가 본질적으로 에로틱하거나 포르노적이라면, 커뮤니티에서 소외감을 느끼게 됩니다. 팬덤의 성적 측면에 관심이 없는 사람들에게는 고립, 무시 또는 배제감을 느끼게 될 수 있습니다.

"그렇습니다. 무성애자인 저는 종종 소외되고 무시당하는 기분을 느낍니다. 팬덤의 많은 부분이 바로 성적 취향에 관한 것이기 때문이죠."

"무성애자로서 저는 종종 일반 퍼리 커뮤니티에서 극도로 소외되고 소외감을 느낍니다. 왜냐하면 이 커뮤니티의 모든 측면이 지나치게 성적으로 변했기 때문입니다."

"제 무성애는 확실히 퍼리와와 경험에 영향을 미칩니다. 많은 퍼리들은 서로 매우 유혹적이거나 성적인 방식으로 상호 작용하거나, 완전히 꺼안는 것과 같은 낭만적인 PDA에 참여하는 데 익숙하며, 그런 것들에 둘러싸여 있으면 정말 불편할 수 있습니다. 온라인에서 피하는 것이 더 쉬운데, 이것이 제가 항상 오프라인 커뮤니티보다 온라인 퍼리 커뮤니티를 선호하는 이유 중 하나일 수 있습니다."

"제 무성애적 성향 때문에 사람들이 저를 피하는 경향이 있어요. 섹스에 대한 기대가 없거든요."

"무성애자라는 사실은 실망스러운 신뢰성으로 눈썹을 치켜올리게 합니다. 그것은 종종 내 경험에 부정적인 영향을 미칩니다. 다른 팬덤 멤버들과 이야기할 때, 그들은 자연스럽게 "동료 퍼리"가 성적 긍정적인 것이라고 기대하지만, 그렇지 않다는 것이 증명되면 실망하게 됩니다."

"무성애적 시스 여성으로서 저는 제가 있는 공간에서 대체로 받아들여진다고 느낍니다. 사람들이 제가 에이스이거나 여성이라는 이유로 저와 교류하고 싶어하지 않을 때는 다소 낙담할 수 있지만, 그렇게 하는 사람들 중 많은 사람이 남성과의 성적 경험을 추구하고 있다는 것을 알고 있으며, 그것은 제가 속하거나 거주하고 싶어하는 공간이 아닙니다."

"저는 무성애자이기 때문에 온라인과 현실에서 무성애자에 대한 많은 잘못된 정보와 가정이 있다는 것을 알게 되었습니다. 저는 팬덤 공간에 더 많이 참여한다면 무성애에 대한 성가신 댓글과 심지어 침입적이고 무례한 질문/댓글을 받을 수 있기 때문에 무성애자라고 말한 방식에 대해 걱정했습니다. 저는 논바이너리에 대해서도 비슷한 생각을 가지고 있지만, 논바이너리는 무성애보다 일반적으로 더 잘 이해되는 것 같지만, 여전히 그 때문에 같은 종류의 댓글이 제게 올 수 있다고 생각합니다."

에이로맨틱 퍼리(Aromantic Furies) 역시 커뮤니티 내의 관계에 대한 강조에 대해 비슷한 불편함을 표현했습니다.

"나는 내 정체성을 숨길 필요가 있다고 느끼지 않지만 팬덤이 너무 포화되어 있어서 어울리지 못하는 것 같아요. 로맨스는 싫지만 낭만적인 감정은 느끼지 못해요."

무성애에 가까운 아로맨틱 양성애자로 자신을 규정한 한 참가자는 다음과 같은 소망을 표현했습니다.

"퍼리들은 내가 관계를 원하지 않는다고 해서 이상하게 행동하지 않았어요. 성적인 관계든 아니든요."

일부 무성애 퍼리들은 특히 차별과 배제의 경험을 보고했으며 일부는 편견에 대한 두려움 때문에 털이 많은 공간에서 무성애적 성향을 숨깁니다.

"팬덤은 게이 남성들로 너무 가득 차 있을 수 있고, 저는 게이가 아니라는 이유로 괴롭힘과 배제를 경험했습니다."

"저는 특히 팬덤에 참여하기 시작한 초기에는 퍼리 공간에서 종종 배제되었습니다. 사람들은 제가 극도로 무성애적이기 때문에 성적으로 혐오감을 느끼거나 불편해할 것이라고 생각했습니다."

"에이스인으로서 저는 제 정체성의 그 측면을 많이 숨겨야 한다고 느낍니다."

"팬덤에서 무성애자로 지내는 건 꽤 흥미로울 수 있어요. 저를 무성애자로 처음 만났다가 나중에 페리로 만난 사람들은 그게 모순이라고 생각해요. "에이스 사람이 어떻게 그렇게 호색한 팬덤에 있을 수 있지?" 팬덤 자체에서 저는 제 무성애에 대해 많이 언급하지 않아요. 무성애를 엄격함이나 반성애와 동일시하는 사람들이 있어요. 사람들이 제가 그들의 NSFW 12 아트에 대해 반대 의사를 표명하려 한다고 생각하길 바라지 않아요."

일부 무성애자는 성적 롤플레이밍에 관심이 있지만, 그 결과 자신의 정체성이 지워지는 것을 경험했다고 보고합니다.

12 "직장에 적합하지 않음"을 뜻하는 약어로, 일반적으로 직장에 적합하지 않은 콘텐츠를 설명하는 데 사용됩니다.

노골적으로 성적, 저속하거나 그래픽적인 성격을 띠고 있습니다.

"저는 팬로맨틱 무성애자입니다. 롤플레이밍을 할 때 어색합니다. 제 퍼소나도 무성애자이기 때문입니다. 이것을 존중하지 않고 게이 또는 양성애자가 상황을 통제하고 자신이 선택한 방향으로 이끌려는 관심이 덜한 가짜로 보는 사람들이 많습니다. 저는 가짜라고 불렸습니다. 거짓말쟁이, 혼란스러운, 망상적인 등등. 이런 일들은 나에게 정말 어려움을 주었고, 나를 있는 그대로 받아들이고 싶어하지 않는 사람들을 차단하고 무시하는 것의 중요성을 이해하게 되었습니다. 불행히도, 어떤 팬덤이나 그룹이든 항상 편견을 가지고 세상이 자기 중심으로 돈다고 생각하는 멍청이와 멍청이들이 있을 겁니다."

데미섹슈얼(또는 데미섹슈얼 스펙트럼)로 자신을 정의한 페리들은 긍정적, 부정적 측면 모두에서 무성애 페리들과 동일한 경험을 많이 했습니다.

"페리 커뮤니티는 모든 배경을 환영하며 커뮤니티의 상당수가 LGBT+입니다."

"데미섹슈얼로서, 나는 낯선 사람과 육체적으로 접촉하는 것을 선호하지 않는데, 이는 더 외향적인 퍼들에게는 실망스러울 수 있습니다."

"저는 데미섹슈얼이고 무성애 쪽에 매우 기울어져 있지만, 저는 여전히 팬덤의 NSFW 영역과 교류합니다. 적어도 대화의 형태에서는요. 저는 여가 시간에 사회적 상호 작용을 촉진하는 차분한 방법으로 페리 채팅방을 소중히 여기고, 일반적으로 미성년자가 없는 공간에 머무르는 것을 선호하지만, 저는 결길로 갑니다. 제 무성애는 팬덤에서의 제 경험에 확실히 영향을 미칩니다. 저는 섹스에 매우 긍정적이지만, 극도로 호색적이고 음탕한 사람들을 보면 확실히 불편함을 느낍니다."

"특히 페리 공간에서요? 보통은... 공개적으로 옴니섹슈얼-데미섹슈얼이에요. 대부분 사람들이 이해하지 못하거나 일종의 공포증이라고 부르거든요."

"아니요. 저는 정말 받아들여지지 않는다고 느낍니다. 사람들이 그것 때문에 저와 이야기하는 것을 피하거나, 저에게 부적절한 태도를 취하고 싶어하기 때문에 저는 그것을 숨기는 경향이 있습니다."

"저는 제 실제 성적 매력과 사람들과의 상호작용 측면에서는 데미섹슈얼이지만, 페리 아트에서 제가 매력적이라고 생각하는 것 측면에서는 게이입니다. 게이인 것은 페리에서 실제로 문제가 되지 않습니다. 데미섹슈얼은 종종 오해받고 선택으로 여겨집니다. 그들은 성적 매력과 섹스를 혼동하는 듯하며, 더 나은 사람을 알 때까지 섹스를 미루기로 선택했기 때문에 데미섹슈얼이라고 말합니다."

아마도 성적 지향과 페리 커뮤니티 사이에 가장 복잡한 관계를 가진 성적 지향은 이성애였을 것입니다. 광범위한 사회에서 다수를 차지하던 이성애 페리는 페리 커뮤니티 내에서 소수가 되는 것에 대해 불편함을 표현했습니다.

커뮤니티. 그들은 퍼리 공간에서 받아들여지는지 여부에 대해 다양한 반응을 보였다. 일부는 게이 또는 바이로 정체성을 규정해야 한다는 압박감을 느꼈거나, 동성애적 기대의 무게를 경험했다.

"때로는 모든 사람이 게이, 양성애자 등으로 보이는 공간에서 이성애자라는 것이 답답합니다. 파티에서 술을 안 마시는 유일한 사람인 것 같은 기분이 들 수 있습니다. 하지만 게이들은 종종 이런 기분을 느낄 거라고 확신합니다."

"저는 소수자로 생각하지 않습니다. 그렇긴 하지만, 주로 LGBT 커뮤니티에서 이성애자라는 것은 "사람들은 보통 내가 실제와 다른 성적 취향을 가지고 있다고 가정해요."

"때때로, 저는 동성애자라고 밝혀진 일부 회원들에게 이성애자라는 정체성을 포기하라고 압력을 받는 것 같았습니다. 하지만 그 외에, 저에게는 특이한 점은, 퍼리와 상호작용에서 제 정체성에 대한 특별한 피드백을 받은 적이 없고, 퍼리와 관련되지 않은 상호작용과 비교했을 때 그렇지 않다는 것입니다."

"나는 퍼리 팬덤 내의 많은 사회적 서클에서 내가 이성애자라는 사실을 숨겨야 했습니다. 왜냐하면 사람들이 당신이 실제로 게이가 아니면 당신을 동성애 혐오증 환자처럼 대하기 때문입니다. 내가 갈 수 없는 퍼미트가 있습니다. 왜냐하면 나는 부적절한 터치를 칭찬으로 받아들이라고 들었기 때문입니다."

사람들이 내가 퍼미트에 있다고 해서 내가 게이라고 생각하는 건 괜찮아. 그렇게 생각하는 사람들은 어차피 내가 교류하고 싶어하지 않는 바보들이니까 상관없지만, 내가 그걸 귀찮게 여기게 되면 사회적 관계가 전혀 없을까봐 두렵다."

이성애적 무성애자와 데미섹슈얼도 퍼리 커뮤니티에서 "이성애적"이라는 사실이 인정받지 못하는 것에 대해 좌절감을 느꼈다고 비슷하게 보고했습니다. 이성애적 데미섹슈얼 퍼리는 다음과 같이 관찰했습니다.

"많은 사람들이 내가 이성애자라고 믿기 어려워합니다. 왜냐하면 나는 말이 부드럽고 공격적인 성격이 아니기 때문입니다."

이성애적 무성애적 퍼리는 이를 인정했습니다.

"저는 괴롭힘을 피하기 위해 제가 이성애자라고 사람들에게 말하지 않습니다."

일부 이성애자 퍼리는 소수자라는 사실과 관련된 다른 부정적인 결과를 경험했습니다. 여기에는 커뮤니티에서의 멤버십이 무효화되거나, 자신과 비슷한 퍼리의 수가 적다는 이유만으로 다른 이성애자 퍼리와 데이트해야 하는 것이 포함됩니다.

"사람들은 종종 "스트레이트 퍼리는 드물다"고 말하거나 때로는 "스트레이트라면 진짜 퍼리가 아니다"와 비슷한 말을 하지만, 저는 그게 별로 신경 쓰이지 않습니다. 저는 때때로 스트레이트 퍼리가 팬덤에서 차지하는 비중이 작기 때문에 다른 사람과 데이트해야 한다는 기대가 있다고 느낍니다."

스트레이트 퍼리지만, 이미 헌신적인 관계에 있는 데는 관심이 없어요. 대부분 사람들은 당신의 성적 취향이 무엇인지 신경 쓰지 않는 것 같아요. 제게는 거의 문제가 되지 않아요!"

주로 쿼어가 있는 팬덤에서 이성애자로 지내는 것은 어떤 이들에게는 이상하게 느껴질 수 있고, 다른 퍼리들과 관계를 맺는 것이 어렵다고 느껴 외로움을 느끼는 이들에게는 소외감을 줄 수 있습니다.

"하지만 플라토닉한 관계와 로맨틱한 관계를 맺는 건 어려워요. 로맨틱한 관계에 관해서 말하자면, 문제는 팬덤에서 제가 관심을 공유하는 이성애 여성이 그렇게 많지 않다는 거예요. 퍼리 팬덤은 매우 쿼어한데, 저는 그것에 문제가 없어요."

"중국 퍼리 팬덤에서, 이성애자들은 몇 년 전만 해도 특정 장소에서 분위기에 들어가기 어려웠을지도 몰라요. 숨길 필요는 없지만, 여전히 조금 외롭죠. 요즘은 상황이 나아졌어요."

"팬덤에서 이성애 여성으로 사는 건 정말 *힘들어요*."

"여성 소수자로서, 저는 그것을 숨길 수 없습니다. 그래서 제가 퍼리 팬덤을 더 깊이 경험해야 한다면 숨길 일이 아닐 겁니다. 저는 시스, 스트레이트 여성으로서 퍼리 커뮤니티의 다른 사람들과 교류하는 것이 다소 두렵습니다."

퍼리 커뮤니티는 성적 다양성을 환영한다는 평판을 얻었지만, 커뮤니티 내의 모든 성적 지향이 이를 동등하게 환영하는 것은 아닙니다. 게이 퍼리 남성은 퍼리 커뮤니티에서 환영받고 받아들여지는 것을 가장 쉽게 느끼는 듯합니다. 하지만 많은 퍼리 그룹이 현실 세계의 차별에 대해 논의하거나 폭력적이거나 동성애 혐오적인 이념을 표현하는 그룹을 검열하는 것을 꺼려하기 때문에 이러한 포용감이 약해질 수 있습니다. 다른 퀴어 정체성 중에서도 환영받고 받아들여진다는 느낌은 남아 있지만, 그것은 소거, 무지, 편견, 성희롱, 고립, 배제의 경험과 비교됩니다. 이성애적 및 이성애적 퍼리도 성적 지향으로 인해 차별, 고립, 소외를 경험했다고 보고하는데, 이는 더 넓은 사회에서 LGBQA+ 사람들의 경험과 일치합니다. 팬덤 경험에 대한 성적 지향의 영향 퍼리들이 성적 지향에 따라 경험한 수용과 포용의 정도가 다양하다는 점을 감안할 때, 퍼리들이 성적 지향이 퍼리 팬덤에 참여하는 방식에 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 생각을 논의하기로 선택한 것은 놀라운 일이 아닙니다. 예를 들어, 많은 LGBQA+ 퍼리에게 나타난 주제 중 하나는 커뮤니티 내에서 다수자라는 지위를 인정하고 축하하는 것이었습니다. 현실 세계에서 소외된 상황에서 퀴어 퍼리는 종종 다수자의 일원이 되는 것에서 오는 정상성, 인정, 확인의 느낌을 즐깁니다.

"모든 퍼리가 게이인 것처럼"

"저는 퍼리 팬덤의 관점에서 명확하게 정의할 수 있는 소수자 집단에 속하지 않습니다. 제가 게이이기 때문에 팬덤의 다수자 중 하나인 것 같은 기분이 듭니다. 비록 이 라벨이 저를 일상 생활에서 소수자로 만들더라도요. 저는 퍼리 공간에서 소외감을 느낀 적이 없습니다."

"LGBT+ 사람들이 팬덤에 너무 많기 때문에, 퍼리가 되면 "정상적"이고 자신감을 느낄 수 있는 기회가 생긴다고 생각합니다."

"제가 소수자라는 주장은 제 성적 지향성뿐이고, 솔직히 말해서 저는 여기서 소수자가 아닙니다."

"게이라는 것은 내 정체성에 영향을 미치는데, 커뮤니티에 퀴어가 얼마나 많은지 생각해보면 환영받는다고 느끼고 정상적인 사람이라고 느끼게 됩니다."

"많은 퍼리들이 게이이기 때문에 게이인 것은 보통 퍼리 정체성의 일부인 것처럼 느껴집니다. 이는 포용과 수용의 느낌을 증진하는 데 도움이 됩니다."

대부분의 LGBQA+ 퍼리는 퍼리 공간에서 느낀 자유와 퍼리 아닌 공간에서 느낀 자유를 대조했습니다. 퍼리 공간에서 항상 완전히 받아들여지는 것을 느끼지 못했던 사람들조차도, 더 넓은 사회보다 퍼리 공간에서 더 받아들여지고 환영받는다고 보고했습니다.

"게이인 저는 일반 대중보다 퍼리 팬덤에서 더 받아들여진다고 느낍니다. 다른 퍼리들과 교류할 때 제 자신에 대한 그 사실을 숨길 필요성을 느껴본 적이 없습니다."

"네, 저는 퍼리에서 받아들여진다고 느낍니다. 팬덤 내에서 제 성적 지향이나 성 정체성을 숨긴 적이 없습니다. 심지어 따뜻한 환영을 받았고 퍼리 친구가 퍼리가 아닌 친구보다 더 많습니다."

"퍼리 공간에서는 항상 내가 성적 정체성 측면에서 내가 무엇인지에 대해 언급하는 데 있어 마치 아무렇지도 않은 듯할 수 있는 작은 행복의 섬 같은 느낌이 든다. "노르미 세계"에서도 우리 모두가 그렇게 할 수 있기를 바라는 것처럼."

"나는 내가 LGBT라는 사실을 퍼리 팬덤에서 숨길 필요성을 느껴본 적이 없습니다. 내가 그렇게 할 수 있는 유일한 때는 실제 세계의 영향으로 인해."

"저는 퍼리로서의 경험이나 정체성에 실제로 영향을 미치는 종류의 라벨이 아닌 것 같습니다. "팬"이라는 것 때문에 여전히 망청이들이 있겠지만, 퍼리 공간에서는 다른 곳보다 덜 흔하게 느껴집니다."

"저는 제 성별이나 성적 지향을 숨길 필요성을 느낀 적이 없습니다. 오히려 팬덤 안에서는 그걸 공개적으로 더 많이 표현합니다."

다른 퀴어 퍼리들은 자신의 경험과 관심사를 공유하는 다른 퍼리를 쉽게 찾을 수 있다고 언급했습니다.

"트랜스젠더이자 게이인 것이 다른 퍼리들과 더 잘 어울리는 데 도움이 되었다고 생각합니다. 다른 많은 퍼리들이 같거나 비슷한 라벨을 가지고 있기 때문입니다. 그리고 라벨이 없는 퍼리들조차도 라벨이 있는 퍼리들을 매우 수용하는 경우가 많습니다."

"저는 게이인 것이 다른 사람들과 어울리는 데 도움이 된다고 생각합니다. 제가 아는 퍼리들 중 상당수가 게이이거나 양성애자이기 때문입니다."

"내 레이블(게이/트랜스젠더)이 팬덤에서 나와 비슷한 사람들과 소통하는 데 도움이 되었어요."

"저는 퍼리 커뮤니티가 전반적으로 퀴어 친화적이라고 생각합니다. 지금처럼 퀴어하지 않았다면 저는 퍼리가 되지 않았을 것 같아요. 저는 13살 때 브로니로 시작했지만, 제가 퍼리가 된 큰 이유는 퀴어성 때문이었습니다."

많은 퍼리들은 이러한 긍정적인 경험이 동성애 규범의 결과라는 것을 인식합니다. 가정 대부분의 퍼리가 게이 시스 남성이라는 사실은 커뮤니티 내에서 이런 라벨을 공유하지 않는 다른 사람들을 소외시키는 부정적인 부작용을 갖는 것으로 여겨졌습니다.

"게이라는 사실이 확실히 퍼리 공간에서의 경험을 더 편안하게 만들어 주지만, 팬덤에 약간의 동성애적 정상성이 있습니다. 이성애자(특히 여성)는 종종 퍼리 공간에서 편안함을 느끼는 데 어려움을 겪습니다. 적어도 제가 본 바에 따르면 그렇습니다."

"저는 게이들이 어느 정도 팬덤을 과장해서 표현하는 것 같다고 생각하지만, 커뮤니티가 전반적으로 수용적이기 때문에 제 "레이블" 때문에 부정적인 영향을 받은 적이 없습니다."

"게이이자 백인 시스 남성으로서, 제가 경험하는 팬덤의 일부가 가장 중심적인 것 같아요. 제 관점에서 보면, 제가..."

13 브로니와 퍼리 팬덤과의 겹치는 부분에 대해 자세히 알아보려면 11장을 참조하세요.

"제가 보는 많은 퍼리 콘텐츠와 이벤트가 대상으로 삼는 인구통계의 일부인데, 때로는 그 인구통계에 속하지 않는 다른 사람들을 희생시키는 경우도 있습니다."

"팬덤에 있는 다른 남자들도 나처럼 게이일 거라고 가정하는 건 쉬운 일이에요."

퀴어 시스 남성 퍼리들은 팬덤에서 퀴어 남성의 비중이 높아져 신체적, 정서적 친밀감이 모두 용이해지고, 이로 인해 의사 소통과 동료 의식이 용이해진다는 사실을 좋아한다고 보고했습니다.

이는 13장에서 논의된 데이터와 일치하는 결과인데, 이 데이터에서는 게이 시스 남성이 팬덤을 통해 중요한 다른 사람을 찾을 가능성이 특히 높다는 것을 보여줍니다.

"게이 남성이고 팬덤에는 게이/바이/팬인 다른 많은 남성들이 있기 때문에, 제 우정은 종종 어느 정도 플라토닉한 친밀감을 수반합니다."

"물론, 게이인 것은 때때로 다른 남성과 신체적/감정적 친밀감을 갖고 싶어한다는 것을 의미합니다."

"저는 게이 퍼리인 것이 퍼리 공간에서의 제 경험에 확실한 영향을 미친다고 생각합니다. 많은 게이 퍼리들에게 팬덤은 성적 경험과 실험과 매우 밀접하게 얽혀 있지만 그것은 항상 그런 것은 아닙니다."

이전 섹션에서 보았듯이, 퀴어 시스 남성 간의 쉬운 친밀함은 의도치 않게 이성애자와 이성애적 남성, 그리고 일부 무성애자와 반성애자를 소외(심지어 성희롱)하는 부작용을 낳을 수 있습니다. 이러한 그룹 외에도 퀴어 트랜스 남성은 이 공간에서 배제되거나 환영받지 못한다고 느낄 수 있으며, 퀴어 시스 남성이 공유하는 연결과 친밀함을 그리워할 수 있습니다.

"저는 퍼리 커뮤니티(그리고 남성 게이 커뮤니티)가 제가 남성으로 표현하고 정체성을 밝히고 있음에도 불구하고 페니스가 없거나 아팠이기 때문에 때때로 저를 열등하게 느끼게 한다고 매우 느낍니다. "여성적"인 것과 관련된 모든 것을 "역겹다"고 고집하는 시스 게이 남성들이 걱정스럽기도 많습니다. 저는 이것이 대부분의 커뮤니티를 대표한다고 생각하지 않으며 이것이 제가 경험한 대부분의 경험은 아니지만 보는 것은 매우 낙담스럽습니다. 그러나 저는 이런 행동을 용납하지 않는 다양한 아가브와 젠더의 제 친구 그룹을 찾았습니다."

성적 롤플레이нге 관심이 있는 일부 무성애자와 반성애자는 성적 매력의 가정과 무성애가 어떻게 작동하는지에 대한 일반적인 지식과 인식 부족으로 인해 성적 관계에 어려움이 있다고 보고했습니다.

"상호작용 측면에서, 무성애자인 것은 때때로 롤플레이를 더 어렵게 만듭니다. 저(그리고 제 퍼소나) 리비도가 있고 흥분할 수 있지만, 다른 수단을 통해서여야 합니다. 저와 제 퍼소나의 경우, 롤플레이에 페티시가 포함되어야 합니다. 그저 섹스나 성행위를 하기 위해 하는 것은 상호작용이 부족하고, 롤플레이를 포기하고, 사회적 연결을 만드는 데 갭이 생깁니다. 저는 이 때문에 제가 성공적으로 상호작용할 수 있는 사람을 찾는 데 더 많은 노력이 필요하다는 것을 알게 되었습니다."

"수십 년 전만 해도 온라인 롤플레이 공간에 들어오려면 사람들이 나를 게이 남성이라고 생각하도록 내버려 두곤 했지만, 지금은 그러지 않을 겁니다. 그들이 좋아하지 않는다면, 그들과 어울릴 필요가 없습니다. 그저 배우고 성장하고 내 발걸음을 찾아야 하는 과정의 일부일 뿐이죠."

덜 흔한 성적 지향을 가진 퍼리들은 때때로 커뮤니티에 포함되는 느낌을 받기 위해 더 흔한 성적 지향을 사용한다고 보고했습니다. 이로 인해 때때로 소수자 성적 지향을 숨기기 위해 차별 경험에 대해 침묵을 지키기도 했습니다.

"제 주변의 팬덤이 게이 남성에게 지배당하고 있기 때문에, 이런 사람들 사이에서 잠재적으로 여성혐오적인 내용을 이야기할 때는 제 자신을 숨겨야 한다고 생각합니다. 제 자신을 드러내지 않으면 여성에게 끌릴 수 있고 여성에게 끌릴 수 있습니다."

"일반 대중은 남성성애자가 무엇인지 모르지만 게이가 무엇인지는 알고 있기 때문에, 저는 그것을 소외된 범주로 사용할 것입니다. 저는 그것을 전혀 숨길 필요가 없다고 생각합니다. 정말 좋습니다."

"저는 제 무성애적 성향을 그렇게 공개적으로 드러내지 않아요. 새로운 사람을 만날 때면 대개 제 자신을 게이로 생각하거든요."

그러나 모든 무성애 퍼리가 자신의 성적 지향이 오해받는다고 느낀 것은 아니다. 일반적으로 무성애와 반성애 퍼리는 퍼리를 발견했다.

퍼리 커뮤니티에 속한 사람들은 퍼리 커뮤니티 외부에 있는 사람들보다 자신의 성적 취향과 정체성에 대해 훨씬 더 잘 알고 있거나 적어도 열려 있습니다.

"저는 보통 받아들여진다고 느낍니다. 무성애는 게이/레즈비언보다 훨씬 드물지만, 퍼리들은 종종 이 개념에 더 익숙하고 더 친절합니다."

"저는 여러 면에서 쿼이지만, 솔직히 말해서 팬덤 내에서는 소수자로 간주되지도 않는다고 생각합니다. 제 특정 정체성은 특이할 수 있지만, 전반적인 분위기는 일반적으로 쿼어 정체성을 강력히 지지하기 때문에 저는 항상 모든 사람이 매우 수용적이라고 생각했습니다."

"여기서는 무성애자를 많이 보지 못하지만, 그건 팬덤 안팎에서 제가 다루는 문제입니다. 여기 있는 소수의 사람들은 대부분 받아들여지는 경향이 있습니다."

"저는 제 무성애가 커뮤니티에서 받아들여질 뿐만 아니라 표현된다는 것을 발견했습니다."

"평범한 삶에서 쿼어이자 신경 다양성을 지닌 사람이라는 것은 나를 소수자로 만들었지만, 팬덤 안에서는 둘 다 매우 주류적인 것들이기 때문에 말하자면, 소수자라는 내 지위를 문 밖에 두고 온 것 같은 기분이 든다."

"에고섹슈얼/에이젠더? 아니요, 진짜 거부감보다 더 궁금한 게 있다면요."

쿼어 정체성에 대한 이러한 보다 폭넓은 수준의 인식은 덜 흔한 정체성을 지닌 다른 사람들에게도 도움이 되었습니다.

"퍼리 팬덤에서는 공개적으로 범성애자일 수 있고 매번 설명해야 한다고 느끼지 않아도 됩니다. 드물게 발생하는 다른 공간에서도 그렇게 합니다. 제 정체성의 그 특정 측면을 더 환영하는 그룹을 생각할 수 없습니다."

"나는 내 라벨과 더 유사한 라벨을 가진 사람들과 교류하는 경향이 훨씬 더 크다는 것을 알아했습니다. 그들은 내가 겪은 것, 또는 그 이상을 겪었습니다. 다른 퍼리들과의 토론이 훨씬 덜 어색해집니다. 내가 나 자신을 "설명"해야 하는지, 아니면 그것에 대해 걱정해야 하는지에 대해 그렇게 걱정할 필요가 없기 때문입니다."

그들은 나중에 편견의 일종이 됩니다. 이것은 주로 문화적 배경, 성별, 성적 지향 및 사회 운동에 대한 지원에 대한 라벨에 적용됩니다. 저는 다른 퍼리들로부터 대명사나 성적 지향에 대한 긍정적/중립적 피드백을 제외하고는 제 라벨에 대한 피드백을 많이 받지 못합니다.”

이런 긍정적인 분위기에도 불구하고, LGBQA+ 퍼리는 특히 온라인에서 커뮤니티에서 자신들의 모습을 걸러낼 필요가 있다는 것을 깨달았습니다.

"퀴어이자 장애인인 저는 팬덤에서 온라인에서 제가 누구인지 숨기지 않습니다. 사람들이 팬덤에 대해 엉뚱한 짓을 하는 것에 대해 말할 것이 별로 없습니다. 편견이 있고 팬덤을 차단한다는 것 말고는요. 팬덤에서 받아들여지는 것을 느끼기 어려울 때가 있지만, 저는 팬덤에 휘말리지 않으려고 노력하고 이 작고 안전한 공간을 즐기려고 노력합니다."

"레즈비언이자 젠더플루이드인 저는 대부분의 시간 동안 팬덤에서 받아들여진다고 느낍니다. 많은 사람들이 공개적으로 자신의 색깔을 드러내기 때문에 어디를 가야 하고 어디를 피해야 할지 알 수 있습니다. 하지만 때로는 싸워야 합니다. 온라인에서도 당신의 권리는 있습니다. 온라인이라는 것은 익명이라는 것이고, 익명이라는 것은 사람들을 괴롭히고 괴롭힐 수 있다는 것을 의미합니다.

"그것은 확실히 내가 모피 커뮤니티 내에서 있는 특정 공간을 형성하는 데 도움이 되었습니다. 거의 모든 동료 내가 트위터에서 팔로우하는 퍼리는 어떤 면에서는 LGBTQAI+인데, 몇몇은 그렇지 않아요. 트랜스젠더들이 많은 똥을 받는다는 걸 알고 있어서 그런 똥을 안 할 사람하고 어울리는 게 제일 좋을 것 같아요. 그래서 저는 그와 관련해 전반적으로 긍정적인 경험을 많이 했습니다."

"저는 대화와 미팅에서 항상 외부 생활에서보다 더 빨리 받아들여지고 지원받는다고 느꼈습니다. 팬덤. 온라인에서는 몇몇 개인 퍼와 팬덤 외부의 사람들로부터 더 많은 적대감이 있지만, 그렇다고 해서 숨길 필요가 있다고 느끼지는 않습니다."

"전반적으로 받아들여지는 것 같지만, 특히 온라인 공간에서는 여전히 큰 마찰이 있을 것입니다. 팬 레즈비언처럼 성적 취향 라벨을 섞어서 쓰는 건 문제를 일으킵니다. 무성애자도 문제를 일으킵니다. 트랜스젠더는 문제를 일으킵니다. 커뮤니티는 트랜스 여성혐오, 여성혐오, 퀴어포비아, 에이스포비아가 전혀 없는 것은 아니며, 더 많은 틈새 라벨을 추구하는 것 등 목록은 계속됩니다."

퀴어 퍼리는 퍼리 그룹과 그들이 가입하는 공간을 선별하거나, 정보를 공유하는 사람을 신중하게 선택하거나, 그룹을 조직하고 안전한 공간을 만드는 등의 방법을 통해 팬덤 경험 내에서 자신의 성적 지향이 지지되도록 노력합니다.

"저는 대부분 포함되었다고 느낍니다. 여기 있는 많은 사람들이 저와 비슷하고, 퍼리 팬덤에서 무엇보다도 더 많이 받아들여지는 것이 있다면 그것은 성별과 성적 지향입니다. 다양성이 엄청납니다. 사실, 제가 상호작용하는 사람의 99%가 어떤 의미에서 LGBT+인 것 같습니다. 저는... 단지 한 명의 시스템 퍼리 친구. 퍼리 커뮤니티에서 제 자신을 많이 숨기지 않아요? 성별/성적 취향을 제외하고... 솔직히 말해서 제가 얼마나 소수자인지 모르겠어요."

"저는 특정 공간에서 제가 무엇인지 몇 번이나 숨겼지만, 대부분은 제가 가능한 한 많이 정리하려고 노력하는 좋고 가까운 커뮤니티가 있다고 느낍니다. 저는 그 공간에서 받아들여지고, 다른 공간으로 확장하면 퍼리의 막연히 좌경적인 성격 때문에 퍼리 공간에서 더 잘 지낼 수 있을 것입니다. 직장에서라면 그럴 겁니다. 항상 개선이 필요하지만, 때로는 현실보다 낫기도 합니다.

"그러면 저는 동성애 혐오증을 가진 다른 퍼리들과의 접촉을 피할 수 있을 겁니다. 그리고 저는 그 반대라고 믿습니다."

"제 퀴어성은 페리 공간에서 제가 상호작용하는 방식에 영향을 미쳤고, 제가 누구와 어울리는지 분명하게 만들었습니다. 저는 공간에 퀴어포비아를 원치 않습니다. 정치적 정체성이 작용하는데, 다시 말하지만, 저는 소외된 사람들이 있는 공간에 편견이 있고 증오심이 많은 사람들을 원치 않습니다."

그러나 일부 퀴어 페리는 이러한 안전한 공간이 이성애자들이 경험하는 소외와 배제의식을 키우는 데 기여할 수 있다는 것을 인식합니다.

"저는 개인적으로 제가 가진 유일한 소수자 정체성(동성애자)에 대해 문제가 있었던 적이 없습니다. 하지만 제가 상호작용하는 공간에서는 게이가 이성애자보다 더 많은 경향이 있고, 커뮤니티의 이성애자 구성원에 대한 부정적인 행동을 종종 봅니다."

"솔직히 말해서 저는 게이와 스트레이트 페리를 완전히 다른 커뮤니티로 봅니다."

게이가 다수인 팬덤에서 이성애자 남성을 소외하는 것은 페리 팬덤의 고유한 특징이 아니다. 예를 들어, 연구에 따르면 게이 다수인 유로비전 팬덤의 이성애자 및 양성애자 남성은 커뮤니티의 일원이라는 느낌을 받기 위해 자신의 성적 취향을 숨기거나 최소화해야 한다고 말한다(Halliwell, 2023). 마찬가지로 우리의 데이터는 일부 이성애자 페리가 토론을 피한다는 것을 보여준다.

이러한 이유와 그 외 여러 가지 이유로 성적 지향에 대해 이야기하고, 요청받지 않는 한 자신의 정체성의 이러한 요소를 직접 공개하는 것을 피합니다.

"이상하게도, 소외되지 않은 사람으로서, 다른 사람들이 편안함을 느끼도록 하기 위해 공개하지 않아야 한다는 필요성을 느꼈습니다."

"나는 그것을 숨기지 않지만, 나는 모든 사람에게 내 정체성과 인생 이야기를 가능한 한 빨리 말하지 않는다. 질문을 받으면 언급하지만, 내가 누구인지 설명해야 한다고 느낄 이유는 거의 없다".

"우스운 일이지만, 저는 팬덤에 적응하기 위해 사회 전체에서 다수자로서의 제 지위를 숨겨야 한다고 종종 느꼈습니다."

"더 이상 팬덤에서 이성애적 기독교인은 희귀한 존재가 아니며, 더 와이드 월드에서도 그러기 시작했습니다. 저는 종종 팬덤 내에서의 과거 경험 때문에 이 정보를 숨겨야 한다고 느낍니다."

한 페리 팬덤은 단일 페리 팬덤이 아니라 상호 연결된 팬덤이 있다고 답변했습니다.

공간과 사람들의 모임. 전반적인 환경은 여러 정체성에 친화적이지만, 커뮤니티 내 공간의 다양성을 인식할 필요가 있다고 지적합니다.

"나는 팬덤에서, 아니면 적어도 내가 있는 공간에서는 정상적으로 느낀다. 왜냐하면 그 공간에 있는 사람들 대부분이 또한 트랜스젠더이거나 극좌이거나 뭐든. 페리 팬덤을 하나의 거대한 실체로 생각하는 건 위험하다고 생각하고, '페리'라는 단어가 우리가 동조할 것이라는 자동적인 보장으로 취급하지 않으려고 노력합니다(이상하게도, 일부 페리는 트랜스포비아예요! 일부 페리는 완전히 빌어먹을 파시스트예요!) 하지만 통계적으로 보면 저는 평균적인 사람보다 페리와 더 안전하고 더 개방적이라고 느낍니다."

이 섹션을 종합해 보면 모든 성적 지향의 페리는 팬덤에서 경험을 찾을 수 있고, 팬덤 관련 행동은 성적 지향에 따라 형성된다는 것을 알 수 있습니다. '정상적'이고 다수의 일부라고 느낄 수 있는 공간을 찾거나, 신체적, 정서적 친밀함에 공개적으로 참여할 수 있는 자유를 누리는 등, 많은 퀴어 페리 시스 남성은 팬덤에서 자유롭고 편안함을 느꼈습니다.

이로 인해 다른 사람들에게는 몇 가지 문제가 발생했지만, LGBTQA+ 페리들 사이에서는 팬덤이 다른 팬덤이나 더 넓은 사회보다 훨씬 안전하고 환영받는 곳이라는 데에 대한 일반적인 합의가 있었습니다. 그러나 시스 퀴어 남성의 성적 표현이 쉬운 것은 게이 트랜스 페리들 사이에서 소외감과 배제감을 불러일으켰을 뿐만 아니라 무성애자의 경험을 복잡하게 만들었습니다.

성적 만남에 관심이 있는 페리들. 마지막으로, 많은 LGBTQ+ 페리는 우정과 커뮤니티를 정리함으로써 팬덤에서 의도적으로 안전한 공간을 만들었다고 밝혔습니다. 이는 편안함과 안전감을 더 크게 만드는 데 도움이 되지만, 일부 이성애 페리가 느끼는 분열과 소외감에 기여했습니다. 성적 경험에 대한 팬덤의 영향 성적 취향이 페리 팬덤에서의 경험에 어떤 영향을 미쳤는지 지적하는 것 외에도, 일부 LGBTQ+ 페리는 그 반대도 사실이라고 보고했습니다. 페리 팬덤 내에서 그리고 페리 팬덤의 일부로서의 경험이 성적 취향을 이해하고 표현하는 방식에 영향을 미쳤다는 것입니다. 이전 섹션에서 설명한 다수의 일원이라는 느낌의 결과로 인한 소속감과 동지애는 탐구를 장려하고 성적 취향을 표현하는 데 확신이 없거나, 옷장에 갇혀 있거나, 소심한 사람들에게 자신감을 불어넣었습니다.

“나는 페리 커뮤니티가 대체로 그렇기 때문에 내 성별과 성적 지향을 쉽게 공개할 수 있다고 느낍니다. LGBT+.”

“페리 팬덤은 성적 지향과 정체성 측면에서 기술적으로 내가 소수자라는 사실을 항상 매우 수용해 왔고 사실 그것은 나에게 단순히 소수자라는 사실을 격려하고 안심시켜 주었습니다. 저는 팬덤에서 성적 지향/성 정체성 등이 더 많이 섞여 있기 때문이에요.”

“페리 팬덤은 내가 자유롭게 공개적으로 게이가 될 수 있는 최초의 공간이었고, 그 라벨을 붙이고 그곳에서 안전함을 느끼는 것이 좋았습니다.”

“반대로, 저는 페리 팬덤 멤버들과 교류할 때, 특히 온라인에서 제 정체성에 대해 가장 개방적이라고 느낍니다. 저는 젠더, 성적, 인종적 소수자로서 팬덤 내에서 많은 수용을 느낍니다.”

“범성애자로서, 다른 비이성애 페리들과 교류할 수 있어서 나 자신에 대해 더 편안함을 느끼는 데 도움이 되었던 것 같아요. 다른 페리들에게서 나 자신을 숨길 필요성을 느껴본 적이 없었어요.”

“저는 제 자신을 소수자(성별과 성적 취향 면에서)로 생각할 것 같아요. 저는 꽤 받아들여진다고 느껴요. 항상 받아들이지 않는 몇몇 사람들이 있지만, 그건 어디에나 있는 일이에요. 저는 페리 팬덤에 숨는 이유를 느껴본 적이 없어요. 사실, 그것은 제가 제 자신이 될 수 있는 출구를 제공해요.”

몇몇 퀴어 페리는 팬덤에 속함으로써 자신의 성적 지향을 받아들일 수 있었다고 설명했습니다. 특히, 옷장 속에 갇혀 있거나 삶의 다른 부분에서 안전하지 못하다고 느낀 사람들이 그랬습니다.

“팬덤은 제가 자라면서 가졌던 동성애 혐오적 이상을 버리고 나 자신뿐만 아니라 다른 많은 사람들도 받아들일 수 있게 해주었습니다.”

“팬덤은 17, 18세 때 자신의 성적 지향을 받아들이기 시작한 젊은 게이 남성인 나에게 매우 환영해 주었습니다. 그것은 내가 열사하도록 양육된 나의 그 부분을 받아들이는 데 도움이 되었습니다.”

“저는 퀴어인 사람으로서, 퀴어인 팬덤의 대부분과 더 친밀하게 공감할 수 있다고 말하고 싶습니다. 퀴어 사람들의 고정관념적인 화려함은 팬덤의 화려함과 잘 맞으며, 팬덤의 매우 수용적인 성격 위에 이것이 팬덤에서 퀴어의 비율이 매우 높게 기여한다고 생각합니다. 저는 이것을 긍정적으로 보고, 극도로 동성애 혐오적인 가정에서 온 사람으로서, 그것은 성적 취향에 대한 제한 없이 나 자신이 될 수 있는 매우 유용한 길이었고 지금도 그렇습니다. 많은 사람들에게 그렇듯이, 일종의 깨달음과도 같습니다.”

"양성애자 백인 시스 남성으로서 저는 팬덤에서 받아들여진다고 느낍니다. 팬덤은 성적 지향에 대해 매우 개방적이기 때문입니다. 저는 팬덤에서 제 성적 지향을 숨길 필요성을 느낀 적이 없습니다. 오히려 팬덤이 제 내면의 커밍아웃을 도와주었습니다."

"팬덤에서 양성애자로 숨은 적은 없습니다. (저는 현실의 나머지 부분에서 여기 숨어 있습니다.)."

물론, 모든 퀴어 사람들이 가족, 직장, 사회에서 자신의 성적 지향에 대해 개방적이고 솔직하게 말할 수는 없습니다. 커뮤니티. 일부 퀴어 페리들에게 커뮤니티의 안전은 그들에게 "밖으로" 나갈 수 있는 공간을 제공했는데, 이는 더 넓은 세상에서의 삶과 분리되어 있습니다. 페리 커뮤니티(온라인 공간/퍼소나)의 상대적인 익명성은 그들에게 많은 보호와 보안을 제공하여 진정한 자아를 탐구하고 표현할 수 있는 자유를 줍니다.

"그곳은 제가 판단 없이 제 자신이 될 수 있는 곳이며, 제 가족이나 사람들에게 실제로 말하기에는 두려울 법한 제 자신에 대한 이야기를 두려움 없이 말할 수 있는 곳입니다. 다른 어떤 곳에서도 할 수 없는 방식으로 진정으로 자신을 받아들이고 감사하는 마음을 키워줍니다."

"양성애자인 저는 실제로 온라인에서 실제 생활보다 더 환영받았다고 느낍니다. 저는 보수적인 지역에 살고 있지만 LGBT+ 사람들에 대한 전반적인 수용과 팬덤이 제공하는 반 익명성의 가면은 상당히 나에게 매력적이에요."

"저는 제 성적 지향(범성애자, 폴리아모리)에 있어서만 소수자라고 느끼고, 팬덤에서는 이 사실을 공개적으로 밝히는 데 상당히 자유롭고 안전하다고 느낍니다. 반면 페리 커뮤니티 밖에서 '일상' 생활에서는 이런 것들을 숨겨야 한다고 느낍니다. 특히 폴리아모리네요."

"저는 트랜스젠더이자 퀴어로 자신을 규정하지만, 비바이너리에 대해서는 확신이 서지 않습니다. 저는 다소 받아들여지는 것 같고 다양한 사람들과 교류하는 데 어려움이 없습니다. 다만 사람들이 있는 공간을 피하는 것은 예외입니다.

텍스트 채팅을 통한 성적 구제로 간주되는 경우가 너무 많기 때문에 내 퍼소나를 일부로 버리는 경향이 있습니다.

나. 나는 페리 서클에서 잠재적으로 소외된 라벨이나 정체성을 숨길 필요가 있다고 느낀 적이 없습니다. 사실, 페리 팬덤은 다른 사람들이 그것을 어떻게 인식하고 반응할지에 대한 걱정과 관련하여 내 정체성을 강화할 수 있는 곳입니다. 페리 팬덤이 없었다면 나는 지금처럼 강하다고 느끼지 못했을 것입니다.

저는 그것에 대해 생각하고, 그것을 제 일부로 받아들이는 데 어려움을 겪을 것입니다. 특히 페리 팬덤이 없다면, 저는 그것을 공공 장소(트위터, 디스코드 등)에서 다른 사람들에게 보여주는 데 어려움을 겪을 것입니다. 저는 여전히 실제 생활에서나 제 실제 이름/정체성과 직접 연결되는 어떤 공간에서도 그것에 대해 공개적으로 말하지 않지만, 하지만.

그렇지 않으면 나는 긍정적인 반응과 경험 덕분에 내 정체성에 대해 다소 노골적이고 공개적입니다. 페리 팬덤 내에서는 있었습니다."

"나는 해당 커뮤니티에서 받아들여졌다고 느꼈지만 두려움 때문에 공개적으로는 이를 공개하지 않았습니다. 차별."

"평소에는 성적 지향에 대해 옷장에 갇혀 있었습니다. 하지만 페리들과 교류할 때는 항상 자유롭고 매우 환영받는 기분으로 자신을 게이라고 부를 수 있었습니다. 덕분에 제 성적 지향을 더 잘 받아들일 수 있었습니다. 실제로 페리 친구들을 만나고 남성 페리들과 데이트도 했기 때문입니다."

"정체성은 우리가 공감할 수 있는 사람을 찾는 데 더 안정감을 주는 데 도움이 됩니다! 솔직히 말해서 프로필에 BLM이 있거나 그 사람이 나와 같은 LGBT 또는 BIPOC인 경우 더 편안함을 느낍니다. 현실에서 항상 안전하다고 느끼는 것은 아니고, 저는 매우 백인 보수적인 남부 지역에 살고 있기 때문에 온라인에서 나와 같은 사람을 찾는 것이 위안이 됩니다."

성적 지향을 탐구하기 시작한 퀴어 퍼리의 경우 퍼리 커뮤니티는 다음을 제공합니다.

안전하고, 이해심이 많고, 환영하는 공간에서 그렇게 할 수 있습니다. 이를 통해 그들은 탐험하고, 질문하고, 자신을 이해할 시간을 가질 수 있습니다.

"이것은 나에게 그것에 대해 더 개방적인 느낌을 줄 수 있는 길을 주지만, 여전히 개인적으로 주저하는 마음을 갖고 있습니다."

"저는 팬덤이 제가 안전하고 통제된 방식으로 게이 정체성을 가지는 것을 탐색하는 데 도움을 주었다고 말하고 싶습니다. 지금은 다른 상황에서도 일반적으로 그 정체성을 편안하게 받아들일 수 있습니다."

"물론이죠. 제 퀴어 정체성은 제가 어떤 사람인지에 매우 중요합니다. 사실, 제 외모/표현을 탐구할 수 있는 능력이 팬덤 덕분에 제 정체성을 받아들이는 데 도움이 되었다고 말하고 싶습니다."

“ 팬덤에서 젠더와 섹슈얼리티에 대한 개방성은 내 젠더와 섹슈얼리티를 탐구하는 데 매우 귀중했습니다.”

"개인적으로 저는 아직도 그것에 대해 이야기하는 것이 약간 이상하다고 느끼는 지경에 있습니다. 숨길 필요성을 느낀 적은 없지만, 대부분의 경우 그것을 언급하는 것은 여전히 어렵습니다."

"팬덤은 압도적으로 퀴어이고, 나 자신에 대한 지속적인 이해에 변함없이 지지해 왔습니다."

불행히도, 팬덤이 격려적이고 안전하며 긍정적이라는 일반적인 인식에도 불구하고, 팬덤의 모든 구석이 퀴어 정체성과 경험을 환영하는 것은 아닙니다. 일부 퍼리는 성적 지향 때문에 환영받지 못하고 소외감을 느끼게 하는 괴롭힘과 차별을 경험했다고 보고합니다.

"저는 그랬습니다. 아주 작은 지나치게 기독교적인 종교 공간에서였지만요. 그때 저는 제 성적 지향을 온전히 받아들이지 못했고, 그들의 독성적인 수사학은 저를 더 깊은 옷장 속으로 밀어 넣었습니다."

"LGBT의 일원으로서, 저는 팬덤의 더 종교적인 멤버들과 관련하여 가끔씩 문제가 있다고 느낍니다. 하지만 제 개인적인 경험으로는 그런 경우는 매우 적고 매우 드뭅니다."

"우리는 좌익/명시적 퀴어 공간에서는 받아들여진다고 느끼지만, 더 넓은 중도주의 공간에서는 종종 혼합되어 있거나 적대적입니다."

퍼리 커뮤니티의 일반적인 수용 정도와 퀴어적 성격은 혼란스러워하거나, 의문을 품거나, 옷장에 갇혀 있는 일부 퀴어 퍼리들이 자신의 성적 취향을 실험할 수 있는 안전한 공간을 갖고 자신을 이해하는 법을 배우는 데 큰 역할을 할 수 있습니다. 많은 퍼리들에게 안전

그리고 팬덤의 익명성은 그들에게 자신을 발견하고 이해하는 데 필요한 안전과 격려를 주었습니다. 그러나 팬덤의 모든 구석이 환영하는 것은 아니며, 모든 성적 지향이 진심으로 수용되는 것은 아닙니다. 이러한 퍼리들에게는 콘텐츠를 큐레이팅하고, 안전하지 않다고 느끼는 곳을 피하고, 자신이 될 수 있는 커뮤니티를 찾는 것이 퍼리 커뮤니티에서 자신의 자리를 찾는 데 가장 중요합니다. 결론 더 광범위한 연구에서 종종 그렇듯이, 퍼리 팬덤의 성적 지향과 LGBTQ+ 정체성에 대한 우리의 발견은 우리를 a로 이끌었습니다.

답변은 적지만 성적 지향과 퍼리 팬덤 내 경험 간의 상호 작용에 대한 질문이 더 많습니다. 이 연구는 결함이 있고 제한적이지만 그럼에도 불구하고 이 주제에 대한 연구의 첫 번째 단계를 보여줍니다. 이 연구의 한 가지 문제점은 개방형 질문이 너무 광범위하고 성적 지향에 구체적이지 않다는 것입니다. 많은 응답자가 확신이 없었습니다.

"퍼리로서의 정체성에 영향을 미치는 것"이 무엇을 의미하는지에 대한 긴 물음표 문자열이 일반적입니다.

응답. 다른 많은 사람들은 질문이 무엇인지 이해하지 못해서 단순히 대답을 거부했습니다.

질문. 구체성이 부족했기 때문에 우리는 광범위한 답변을 받았고, 그 중 일부만이 성적 지향과 관련이 있었습니다. 많은 퍼리들이 사회적 역할(부모, 친구, 딸, 아들)과 직업(학생, 기술자, 과학자)을 포함하여 자신의 정체성의 다른 측면에 대해 논의했지만, 많은 사람들이 우리가 기대했던 대로 자신의 성별, 인종, 성적 지향의 교차점에 대해 논의했습니다.

질문의 의도적인 광범위함은 여러 정체성과 퍼리 팬덤 사이의 교차점에 대한 미묘한 이해를 허용했지만 궁극적으로 성적 지향과 관련된 특정 문제에 대한 심층적인 분석을 막았습니다. 그럼에도 불구하고 이 결함이 있는 질문에 대한 답변에서 많은 것을 찾을 수 있었다는 사실은 이 주제에 대한 미래 연구가 얼마나 유익할 가능성이 있는지 보여줍니다. 소수자 경험을 탐색하는 이성애 퍼리의 경험(아마도 처음으로)은 그러한 경로 중 하나이며, 이성애자와 LGBTQ+ 퍼리의 퍼소나와의 관계의 본질을 직접 평가하고 비교하는 것도 마찬가지입니다. 성적 긍정적이고 공개적으로 성적 팬덤 공간에서 무성애 퍼리가 경험하는 것은 또 다른 잠재적인 질문이며, 성적 지향과 낭만적 지향 사이의 연관성과 이러한 정체성의 측면이 퍼소나와 더 광범위한 퍼리 팬덤에서 어떻게 나타나고 상호 작용하는지 더 잘 이해해야 할 필요성도 마찬가지입니다. 우리는 이 주제에 대해 더욱 집중적이고 구체적인 접근 방식을 취하면 앞으로 어디로 이끌릴지 기대하고 있습니다. 여기서 제기한 질문에 대한 답을 찾고 아직 우리의 머릿속에 떠오르지 않은 새로운 질문을 발견하게 될 테니까요!

참고문헌 Blank, H. (2012). *Straight: The surprised short history of heterosexuality*. Beacon Press.

Bogaert, AF(2012). *무성애 이해*. Rowman & Littlefield Publishers. Bullough, VL

(1976). *사회와 역사 속의 성적 차이*. John Wiley and Sons.

Halliwell, J. (2023). '당신은 게이가 아니라고 확신하십니까?': 유로비전 송 콘테스트 팬덤에 대한 이성애자와 양성애자 남성의 경험. *Social & Cultural Geography*, 24 (6), 1024-1041. <https://doi.org/10.1080/14649365.2021.2000016>

Halperin, DM (2002). *동성애의 역사를 하는 방법*. University of Chicago Press.

Henry, FHI (2019). *사랑, 섹스, 그리고 울가미: 18세기 영국에서 남색의 감정*. (출판 번호 29247116). ProQuest Dissertations Publishing.

Kinsey, AC, Pomeroy, WB, & Martin, CE (1998). *인간 남성의 성적 행동*. Indiana University Press.

(1948년 출판된 원본 작품) McFarlane, C. (1997). *The sodomite in*

허구와 풍자, 1660-1750. 컬럼비아 대학교 출판부. Murray, SO (2000). *동성애*.

시카고 대학교 출판부. Roughgarden, J. (2009). *진화의 무지개: 자연과 사람들의 다양성, 성별, 성적 취향*. 캘리포니아 대학교 출판부.

제17장.

모피 신앙: 종교와 정치.

코트니 "누카" 플랜테, 카미엘 아담스.

오래된 속담에 예의 바른 모임에서 피해야 할 세 가지가 있다고 합니다. 정치, 종교, 돈입니다. 이 조언을 따르면 다음 회사 파티나 가족 저녁 식사에서 어색한 대화를 피할 수 있습니다. 반면 과학자는 어색하거나 불편한 것을 피할 의무가 없으며, 오히려 가끔은 깃털을 흔드는 것을 즐깁니다. 이러한 정신으로 이 장에서는 퍼리의 종교적 신념과 정치적 이념에 초점을 맞춥니다.

우리는 돈 이야기는 다른 장(13장)에 남겨두겠습니다. 한 장에서 세 가지 금기를 모두 어기는 것을 피하기 위해서라도요! 종교와 양성 퍼리와 특정 종교적 또는 영적 신념을 갖는 것 사이에 연관성이 있어야 하는지에 대한 가설을 세우는 것은 어렵습니다. 그 이유 중 하나는

퍼리는 모든 형태와 크기로 나타나며 모든 계층의 팬덤에 접근한다는 사실입니다. 이 책의 다른 장에서 설명했듯이 퍼리는 10대 초반에서 중반이거나 70대 이상일 수 있습니다. 그들은 시스젠더이자 이성애자일 수도 있고, 젠더퀴어이자 범성애자일 수도 있습니다. 그들은 굼주리는 학생이거나 부유한 기업가이자 전문가일 수도 있으며, 전 세계 어느 대륙에서나 나올 수 있습니다.

행성. 이전 연구에 따르면 종교적 신념과 관련하여 이러한 것은 "차이를 만드는 차이"입니다. 예를 들어, 연구에 따르면 젊은 세대(예: 밀레니얼 세대, 줌머 세대)는 노년 세대(예: 베이비붐 세대, X 세대)보다 내재적, 외재적으로 덜 종교적인 경향이 있지만 1 영적 2 측면에서는 훨씬 더 비슷합니다.

1 너무 자세히 설명하지 않고도 본질적인 종교성은 다음과 같이 생각될 수 있습니다.

"진정한 믿음"은 외부 영향에 관계없이 종교적 교리를 고수하는 것을 의미합니다. 반면, 외재적 종교성은 외부 압력이나 보상(예: 사회 집단, 동료 압력, Bergin, 1991)에 의해 동기가 부여되는 종교를 말합니다. 2 이러한 용어에 대한 보편적으로 합의된 정의는 없지만 느슨하게 정의합니다.

말하자면 영성은 자신의 삶에서 의미나 중요성을 추구하는 것을 의미하고 종교성은 종종 자신의 이익을 위해 기관이나 조직의 의식과 관행을 고수하는 것을 의미합니다.

어떤 종류의 영적 목적(Arrey et al., 2016). 사람이 종교 단체에 속하지 않거나 종교인으로 정체성을 갖지 않고도 영적일 수 있는(예: 세상에서 의미와 중요성을 추구하는 것) 것은 전적으로 가능합니다. 무신론적 과학자는 지식과 의미에 대한 추구를 다음과 같이 설명할 수 있습니다.

칼 세이건이 표현했듯이, 이것은 영적인 추구입니다.

경향이 있습니다(McMurray & Simmers, 2020). 다른 연구에 따르면 레즈비언, 게이, 양성애자는 이성애자보다 종교적일 가능성이 낮지만 영적일 가능성은 낮지 않은 것으로 나타났습니다(Schwadel & Sandstrom, 2019). 이는 많은 종교 단체가 LGBTQ+ 사람들을 비난하기 때문에 전적으로 또는 부분적으로 그렇습니다(Barnes & Meyer, 2012). 사회경제적 지위도 종교적 참여와 유사하게 연관되어 있어 부와 지위가 더 높은 사람들은 교회에 갈 가능성이 낮습니다.

기도하거나 종교 경전을 읽는 것(Schieman, 2010)을 선호하는 반면, 대학원 교육을 받는 사람들은 종교성 측정에서 낮은 점수를 받는 경향이 있습니다(Schwadel, 2016). 마지막으로, 일부 종교적 신념이 다른 국가보다 일부 국가에서 더 두드러진다는 것은 독자들에게 놀라운 일이 아닐 것입니다. 기독교는 전 세계적으로 비교적 고르게 분포되어 있는 반면 불교와 힌두교와 같은 다른 종교는 아시아 태평양 국가에 주로 분포되어 있습니다(Pew Research Center, 2012).

이 모든 것을 고려하면, 페리 팬덤의 인구학적 다양성은 일부 독자가 종교적, 영적 신념이 자신의 페리 정체성과 관련이 없어야 한다고 추측하게 만들 수 있습니다. 결국, 페리 중 페리라는 것의 의미에 대한 개념화에 영적 또는 종교적 요소를 포함하는 사람은 거의 없습니다(5장에서 다루는 주제). 그렇게 말했지만, 팬덤의 인구학적 구성은

다른 가설로 이어진다. 13장에서 검토한 데이터에 따르면 대부분의 페리는 10대 또는 20대 초반~중반이며, LGBTQ+일 가능성이 높고, 대학 교육을 받았으며, 페리가 가장 많이 모이는 곳은 미국이다(세계에서 가장 큰 페리 컨벤션 10개 중 9개가 미국에서 개최됨; Wikifur, nd). 3 이러한 요소는 미국 종교적 풍경을 지배하는 기독교의 배경에 반하더라도 무신론, 불가지론 및 일반적으로 낮은 수준의 종교성(반드시 영성은 아님)으로의 추세를 예측해야 한다(Pew Research Center, nd). 이를 염두에 두고, 우리의 인구 통계 기반 기대치와 일치하는지 확인하기 위해 연구의 일부 데이터에 주의를 기울여 보자. 우리의 첫 번째 관점은 온라인 또는 직접 페리를 모집한 2011~2015년의 여섯 가지 다른 연구에서 수집한 데이터에서 나왔다.

“과학은 영성과 양립할 수 있을 뿐만 아니라 영성의 심오한 원천입니다.”(Sagan, 2011, p. 54)라고 썼습니다. 3 상위 10위 안에 드는 유일한 미국이 아닌 페리 컨벤션은 Eurofurence입니다.

독일 베를린에서 열리는 행사입니다. 그럼에도 불구하고, 필리핀, 대만, 브라질, 일본에서 열리는 주요 퍼리 컨벤션을 포함하여 비서구 퍼리 컨벤션의 규모와 수는 상당히 증가했습니다.

관례. 4 응답자는 연구 전반에 걸쳐 개방형 방식으로 또는 옵션 목록에서 선택하도록 요청받았습니다. 개방형 응답의 경우 응답자의 응답은 코드화되어 범주로 구성되었습니다. 평균 응답 범위는 표 17.1에 나와 있습니다.

표 17.1. 컨벤션 참석자와 온라인 샘플에서 모피 응답자의 백분율

다른 종교적 소속에 속해 있음. * 특정 연구에서는 옵션이 아님. 종교적 소속 샘플의 % (온라인) 샘플의 % (펜실베이니아) 샘플의 % (텍사스) 기독교 25.2 11.1-24.5 19.6-36.3 불가지론자 23.9 8.8-44.3 17.3-24.9 무신론자 25.7 3.7-4.4 14.0-24.9 이교도/위칸 5.3 5.9-8.5 7.8-12.8 불교 1.3 1.1-2.1 0.4 신토 0.8 0.0 1.7 유대교 0.6 1.3-1.9 0.6-1.4 사탄주의자 * 0.0-0.9 1.1 무슬림 0.4 0.0-0.2 0.0-0.7 힌두교 0.2 0.0-0.4 0.4-0.6 없음 / 해당 없음 * 0.0-50.6 *.

기타 16.8 3.4-14.3 16.8- 18.9.

표에서 주목할 만한 첫 번째 사항은 펜실베이니아 샘플에서 불가지론/무종교 범주의 상당한 변동성입니다. 이는 무신론과 불가지론이 샘플에서 어떻게 평가되고 점수를 매겨졌는지에 대한 연구 간의 차이에서 비롯됩니다. 일부 연구에서는 무신론 옵션이 제공되지 않았습니다(참가자에게 종교적 소속이 없음을 나타내는 "무종교"를 선택하도록 요청했습니다).

4 주목할 점은 이 대회가 미국, 텍사스주 댈러스에서 열렸다는 것입니다.

피츠버그, 펜실베이니아에서 개최되었는데, 이는 특히 이 지역 출신의 미국 퍼리들에게 대회 결과가 크게 치우쳐 있음을 의미합니다.

또는 때때로 "무신론자/불가지론자" 범주로 통합되었습니다.) 이를 염두에 두고, 샘플에서 몇 가지 추세가 나타납니다. 첫째, 인구의 대부분이 기독교인으로 식별되는(Pew Research Center, nd) 대체로 미국 샘플에서 나왔음에도 불구하고, 퍼리의 약 1/5에서 1/4만이 기독교인으로 식별됩니다. 반면에 상당수의 퍼리(약 1/3에서 1/2)가 무신론자 또는 불가지론자로 식별되며, 이 수치는 다시 한번 일반 미국 인구에서 발견되는 수치를 상당히 초과합니다(Pew Research Center, nd). 이 두 추세는 모두 퍼리 팬덤의 인구 통계적 구성과 이전 연구에서 인구 통계 및 종교적 신념에 대해 보여준 내용을 기반으로 볼 수 있는 것과 일치합니다. 5 얻은 결과가 퍼리에 대한 고유한 무언가를 말해주는지 또는 비슷한 인구 통계를 가진 모든 그룹에서 예상할 수 있는지 더 잘 설명하기 위해 2013년과 2014년에 실행한 두 가지 다른 연구의 데이터를 비교할 수 있습니다. 이 연구에는 컨벤션에 가는 애니메이션 팬 샘플과

두 작품 모두 텍사스주 댈러스에서 1년 간격으로 그려진 컨벤션 참가 퍼리들입니다.

표 17.2에 나와 있는 결과는 두 샘플에서 비슷한 수의 참가자가 기독교인으로 확인되었음을 보여줍니다. 퍼리는 불가지론자/무신론자로 식별할 가능성이 더 높았지만, 이는 애니메이션 샘플에 사용할 수 없는 "없음/해당 없음" 옵션이 추가된 것과 관련이 있을 가능성이 높습니다.

퍼리 샘플에서. 이를 제외하고, 퍼리에서 관찰된 일반 인구보다 덜 종교적이고 더 세속적인 경향은 6 아마도 퍼리만의 고유한 것이 아니라 인구 통계적 경향(예: 더 젊고 대학 교육을 받은 사람들 그룹)의 산물일 것입니다. 7 하지만 퍼리의 경우 이교도/위칸 참여자가 훨씬 더 많다는 경향은 주목할 만합니다.

5 우리는 또한 불교, 무슬림, 유대교, 힌두교의 비율이

참여자들은 일반 미국 인구의 비율과 거의 비슷했습니다(Pew Research Center, nd). 이교도/위간 응답자의 유병률은 우리가 예상했던 것보다 상당히 높았으며 일반 인구에서 발견되는 것보다 훨씬 더 흔합니다. 지금까지 우리는 이러한 특정 결과에 대한 설명을 할 수 없습니다. 6 이 아이디어를 더욱 뒷받침하는 것은 우리의 2013년 연구 중 하나에서 컨벤션에 모인 페리입니다.

텍사스주 댈러스의 학생들은 텍사스 대학에서 모집한 리버럴 아츠 대학생 샘플보다 종교심과 영성이 낮았습니다. 7 이는 인구 통계의 문제이며 단순히 a가 아니라는 생각에 대해 더 이야기해 보겠습니다.

팬 그룹 전체가 비종교적이라는 문제에서, 우리의 2019년 온라인 연구 중 하나에 따르면, 인구통계학적으로 나이가 많고 LGBTQ+가 아닌 스타워즈 팬들과 비교했을 때 페리는 훨씬 덜 종교적인 것으로 나타났습니다.

인구통계학적으로 비교 가능한 샘플과 비교했을 때, 그것은 아마도 페리 팬덤의 특이성일 것입니다.

표 17.2. 2013년 텍사스에서 열린 두 개의 팬 컨벤션에 참여한 애니메이션 팬과 페리 응답자 비율 / 2014년에 다른 종교에 속한다고 밝힌 사람. * 특정 연구에서는 옵션이 아니었습니다.

종교적 소속 샘플의 % (애니메이션) 샘플의 % (페리) 기독교 21.6 19.6 불가지론자 5.7 24.9 무신론자 3.1 24.9 이교도/위간 3.6 7.8 불교도 2.5 0.4 유대교도 1.8 1.4 이슬람교도 0.0 0.7 힌두교도 0.1 0.4 없음/해당 없음 39.2 * 기타 23.4 18.9.

우리가 보았듯이 종교적 소속 데이터는 상당히 저저분한 일이며, 8 페리가 그룹으로서 종교적이거나 영적인 경향이 더 크거나 작을 지에 대한 보다 날카로운 질문에서 우리를 벗어나게 할 위험이 있습니다. 그들의 특정 소속이나 신념이 무엇이든 말입니다. 이 질문에 더 직접적으로 답하기 위해, 우리는 페리가 자신을 종교적이라고 생각하는 정도를 측정할 수 있습니다.

영적인. 두 개념에 대해 별도로 질문함으로써 우리는 종교의 교리를 고수하는 것(종교성)과 종교 기관을 통해서든 스스로의 조건에 따라든 삶에서 더 큰 의미나 목적을 향해 적극적으로 여행하는 것(영성)을 더 잘 구별할 수 있습니다. 2012년부터 2021년까지의 다섯 가지 다른 연구에 걸쳐, 우리는 때로는 컨벤션에서 모집되고 때로는 온라인에서 모집된 페리들에게 자신을 영적이라고 생각하는 정도와 별도로 자신을 종교적이라고 생각하는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 이는 각 연구에서 약간 다른 방식으로 질문되었지만,

8 이는 구별과 같은 데이터의 모든 뉘앙스를 고려하지 않은 것입니다.

기독교의 다른 교파 사이 또는 불가지론의 다른 유형이나 정도 사이!

결과 패턴은 항상 동일했습니다. 평균적으로 페리는 종교적인 것보다 영적인 것을 더 많이 보고했습니다. 펜실베이니아 페리 컨벤션에서 2012년에 실시한 연구에서 예를 들어 그림 17.1을 참조하세요. 그림에서 알 수 있듯이 대부분의 페리는 자신을 비교적 비종교적이라고 생각합니다. 반면에

많은 페리도 자신을 영적인 존재로 여기지 않았고, 비슷한 수의 페리도 자신을 상당히, 심지어 극도로 영적인 존재로 여겼습니다. 간단히 말해서, 우리의 가설과 일맥상통하는, 이용 가능한 증거에 따르면 페리는 집단으로서 형식화된 종교에는 특별히 관심이 없지만, 중요성, 목적, 의미에 대한 질문을 독립적으로 추구하는 데는 어느 정도 관심이 있습니다.

그림 17.1. 펜실베이니아 퍼리 컨벤션에서 모집된 퍼리들이 자신을 종교적이거나 영적인 존재로 생각하는 정도.

후속 연구에서는 이러한 결과에 대한 추가적인 조명과 맥락을 제공합니다. 예를 들어, 펜실베이니아 퍼리 컨벤션에서 다시 모집한 퍼리에 대한 2017년과 2018년의 두 연구에서 퍼리는 영적인 문제(종교적인 것은 아니지만)에 다소 관심이 있지만 특정 뉴에이지 신념(예: "영적 에너지")에는 관심이 적었으며, 단순히 비주류 신념을 채택하는 것보다 스스로 주도하는 영적 추구에 더 관심이 있을 수 있음을 시사했습니다. 다른 연구에서는 퍼리 팬덤(그리고 어느 정도 일반적으로 퍼리로서 더 강하게 동일시함—팬십)에 더 강하게 동일시하는 것이 더 높은 영성 점수와 관련이 있었지만, 그렇지 않았습니다.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.
45%.
50%.

영적 종교.

더 높은 종교성 점수. 이것이 반드시 "더 많은 퍼리"가 사람을 더 영적으로 만든다는 것을 의미하지는 않지만, 적어도 퍼리로 더 강하게 정체성을 부여하는 사람들은 평균적으로 자신을 더 영적으로 생각하는 사람들과 동일하다는 것을 시사합니다. 이에 대한 한 가지 가능한 설명은 일부 퍼리가 퍼리 팬덤, 퍼리 콘텐츠, 퍼소나 및 퍼리 관심사의 다른 측면을 삶의 지침이나 의미의 원천으로 사용한다는 것입니다. 이는 적어도 일부 매우 잘 알려진 마이 리틀 포니 팬(예: Edwards et al., 2019)에서 관찰되었습니다. 퍼리의 종교적 신념에 대한 이 섹션을 마무리하기 위해, 그림은 퍼리 팬덤의 많은 측면과 마찬가지로 복잡합니다. 어떤 단일 범주, 소속 또는 용어도 퍼리의 종교적 또는 영적 신념을 그룹으로 일반적으로 설명하지 않습니다. 특정 종교적 소속으로 정의되지도 않고 종교적 신념이 완전히 부족하여 정의되지도 않습니다. 우리는 퍼리들이 종교적이거나 다소 영적인 경향이 있다고 말할 수 있는데, 이는 많은 사람들이 삶의 중요성, 목적, 의미에 대한 개인적 추구 대신 공식적이고 조직화된 종교 기관에서 벗어났다는 것을 시사합니다. 그러나 이는 인구 통계적으로 유사한 그룹에서 볼 수 있는 더 큰 추세的一部分입니다. 종교, 영성, 그리고 그 부족은 본질적으로 퍼리에게 있는 것이 아니며, 퍼리들 사이에서 관찰되는 인구 통계적 다양성은 그들의 종교적, 영적 신념의 표현에서 상당한 다양성으로 이어집니다. 심지어

일부 유명 퍼리들이 팬덤을 중요성, 목적, 의미의 원천으로 의지하는 경향은 퍼리 팬덤에서만 나타나는 것이 아니며, 유사한 팬덤에서도 관찰되었습니다. 퍼리에게 상당히 독특하거나 특이한 특징이 있다면, 그것은 다른 팬 그룹에서 관찰된 것보다 훨씬 더 높은 유병률을 보이는 상당한 수의 이교도/위칸 퍼리입니다.

그 이유는 현재 알려지지 않았지만 정치적 신념 우리가 종교적 신념에 대해 한 것과 같은 방식으로 신념, 우리는 인구 통계적 구성을 기반으로 퍼리의 정치적 신념에 대한 가설을 세울 수 있습니다. 구체적으로, 이전 섹션에서 언급한 특징을 기반으로, 우리는 퍼리가 그룹으로서 정치적 견해에서 상당히 진보적, 자유주의적 또는 좌파적이어야 한다는 가설을 세울 수 있습니다. 9 예를 들어, 일반.

9 우리는 여기서 미국 중심 체제의 정치를 논의하고 있다는 점을 염두에 두어야 합니다.

여기서 "좌경"은 보다 자유주의적/진보적 정치 이념을 의미하고 "우경"은 개인의 자유를 강조하는 정치적 보수주의를 의미합니다. 또한 "진보적" 정치적 신념이란 소득 재분배, 적극적 행동, 보호 입법을 포함하되 이에 국한되지 않는 평등주의를 증진하는 것을 목표로 하는 정책을 지지하는 정치적 신념을 의미합니다.

젊은 사람들이 노년층보다 정치적 성향에서 더 진보적이라는 믿음은 경험적 타당성이 있는 것으로 나타났습니다(예: Truett, 1993). 마찬가지로, 대학 교육은 일반적으로 정치적 자유주의의 증가와 관련이 있다는 증거가 있습니다(Hastie, 2007). 10 LGBTQ+ 사람들은 또한 비 LGBTQ+ 사람들보다 훨씬 더 자유주의적 신념을 가지고 있는 것으로 나타났습니다(Worthen, 2020). 간단히 말해서, 상당히 젊고, 대부분 대학 교육을 받았으며, 주로 LGBTQ+인 페리 팬덤의 인구 통계적 구성은 정치적 견해에서 상당히 자유주의적 성향을 가질 수 있도록 해야 합니다.

그림 17.2. 2021년에 모집된 온라인 페리 샘플 중 다양한 정치적 성향을 지닌 페리의 비율. 정치적 정체성을 설명하라는 질문에 대한 개방형 응답을 기반으로 코딩됨.

소수자 집단, 노동자 권리 강화(예: 노동조합). 이는 개인의 자유를 극대화하는 것을 목표로 하는 보다 보수적인 정책(예: 자유 시장, 과세 최소화, 정부 간섭 최소화)과 대조됩니다. 10 여기에는 효과가 다르다는 사실을 포함하여 몇 가지 중요한 한정자가 있습니다.

이는 학문 분야에 따라 상당히 다르며, 그 효과를 주도하는 메커니즘에 대한 상당한 논란이 여전히 있다는 사실(예: 진보적인 사람들이 특정 학문 분야를 추구하는지, 진보적인 사상에 대해 더 많이 배우고 진보적인 사상을 지지하는 사람들과 시간을 보내는 것이 개인의 정치적 지향을 바꾸는가?)에 따라 달라집니다.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.
60%.
70%.

표 17.3. 정치적 정체성에 대한 질문에 대한 탈복숭이 응답자의 개방형 응답 사례와 그 코드화 방법. 범주 사례 매우 자유주의 "극좌 무정부주의 마르크스주의 공산주의 반자본주의" "확실히 강하게 좌파에 기울어져 있으며, 미국의 두 주요 정당이 나보다 훨씬 오른쪽에 있습니다."

"사회적으로나 재정적으로 극좌적입니다."

적당히.
자유주의 "호주 노동당(중도 좌파/좌파)" "중도 좌파 민주당" "중도 좌파 캐나다 NDP"
"민주당" "진보적 중도주의자" "좌파적 성향이지만 특정 정당에 집착하지 않음"

Center “정치적 나침반에 따르면 문자 그대로 중앙 중앙” “중도파인가? 토론의 양쪽(또는 그 이상)을 듣고 결정하기를 좋아하는 경우를 뭐라고 부르든지 모르겠어요” “양쪽 정당에 모두 기울어진 온건/중도”.

적당히.

보수적인 "중도, 우경화"

“오른쪽 전망이 있는 중앙”

“중도 우파”.

“중도공화당”

"보수적인".

매우.

보수적인 "고대 보수주의".

표 17.4. 정치적 정체성에 대한 질문에 대한 페리 응답자의 개방형 응답에서 특정 정치적 레이블의 유형. 레이블 응답의 % 사회주의/공산주의자 30.3 무정부주의자 8.3 자유지상주의자 6.5 환경주의자 5.1 인본주의 2.4 안티파/안티파시스트 1.4 반자본주의자 1.1 생디칼리즘 1.1 자본주의 0.8 민족주의자 0.6 권위주의 0.3 나치 0.2 반사회주의자 0.2 중립/아니요

소속 / 독립 19.6 모르겠음 / 무관심 / 모르겠음 17.5 혼합 3.5 정치적 견해를 논의하고 싶지 않음 1.5.

가설은 제쳐두고, 데이터는 무엇을 보여주나요? 우리는 다양한 연구에서 가설을 검증했고, 다양한 복잡성의 다양한 방식으로 정치적 성향을 측정했습니다. 첫 번째이자 아마도 가장 간단한 방법은 페리에게 정치적으로 어떻게 생각하는지 개방형 방식으로 설명하도록 요청하는 것입니다. 이것은 우리가 취한 접근 방식이었습니다.

2021년 온라인 연구. 다양한 응답을 살펴보면, 참가자들은 두 가지 다른 방식으로 분류되었습니다. 첫째, 가능한 경우, 그들의 신념은 "매우 진보적"에서 "매우 보수적"까지 5점, 단일 차원 척도로 분류되었습니다. 이러한 다양한 범주의 유형률은 그림 17.2에 나와 있습니다. 11 또한 표 17.3에서 각 범주에 대한 대표적인 응답을 통해 응답자들이 각 범주에 어떻게 코딩되었는지 보여줍니다.

11 참고로, 이 표에는 참가자의 약 20%가 포함되지 않았습니다.

정치적 신념이 없거나 정치적 무관심을 나타낸 사람, 또는 정치적 신념을 밝히고 싶지 않다는 뜻을 나타낸 사람입니다.

위의 단일 차원 외에도, 우리는 또한 주목할 만한 정치적 식별자와 그 빈도를 표 17.4에 집계했습니다. 이러한 결과를 종합해 보면, 페리 팬덤의 인구 구성에 기반한 우리의 가설과 일치합니다. 개방형 응답에서 페리는 적당히 진보적인 경향이 있으며, 상당수의 페리는 매우 좌파에 속한다고 밝혔습니다. 이는 연속체에서의 분류와 가장 널리 사용되는 특정 레이블(예: 사회주의, 공산주의)의 측면에서 모두 반영됩니다. 반면, 중도파와 보수적 견해는 연속체를 사용하여 평가할 때와 특정 보수 기반 레이블(예: 자유주의, 자본주의)의 보급 측면에서 모두 훨씬 덜 널리 퍼졌습니다. 또한 "자유주의에 대한 일반적인 경향을 중심으로 한 다양성" 속에서 페리의 약 1/4에서 1/3이 정치에 관심이 없거나 특정 정치적 소속이 없다고 생각한다는 점에 유의해야 합니다.

이러한 결과의 개방형 특성은 참가자의 특정 반응을 가장 잘 해석하는 방법을 선택하는 우리 연구자에게 많은 해석을 허용한다고 주장할 수 있습니다(예: "매우

자유주의” 또는 “온건한 자유주의”로만 표현됨). 필요한 것은 자유주의에 대한 이 일반적인 경향이 일관되고 신뢰할 수 있는지 확인하기 위해 다른, 보다 객관적인 측정에서 얻은 증거를 수렴하는 것입니다.

그 목적을 위해, 우리는 추가 연구의 결과를 살펴봅니다. 상당히 유사한 비교 지점으로, 우리는 2012년과 2014년의 두 가지 다른 연구 결과를 살펴볼 수 있는데, 두 연구 모두 펜실베이니아의 페리 컨벤션에서 참가자를 모집했습니다. 이전 연구 결과와 관련하여, 응답자는 "매우 진보적"에서 "매우 보수적"에 이르는 단일 7점 차원에서 정치적 성향이 어디에 속하는지 표시하도록 요청받았습니다. 이 척도는 참가자가 "나는 사귀지 않는다"를 표시할 수 없도록 하는 등 개방형 측정의 누앙스가 부족하지만, 참가자가 스스로를 분류했기 때문에 연속선을 따라 참가자를 분류할 때 가질 수 있는 잠재적 편견을 제거합니다. 그림 17.3에 표시된 결과는 상당히 유사한 응답 패턴을 보여줍니다. 페리는 보수적 측면보다 차원에서 진보적 측면에 훨씬 더 가깝고, 매우 진보적보다 적당히 진보적입니다. 또한 척도 중간에 있는 사람들의 유병률이 높은 것은 무관심하거나 결정하지 않은 응답자들이 가능한 가장 "중립적인" 응답을 선택했기 때문일 수 있다는 점에 유의해야 합니다. 다른 것이 없더라도 이 측정에 대한 중도적 응답의 의미를 해석할 때 이러한 가능성은 신중해야 합니다.

그림 17.3. 펜실베이니아 페리 컨벤션 2곳에서 모집된 페리들의 정치적 지향에 대한 단차원적 측정에 대한 반응.

정치 담론에 정통한 독자라면 이 시점에서 우리가 정치적 지향에 대해 취한 상당히 단순한 접근 방식에 짜증이 날 수도 있습니다. 결국 사람들의 정치적 신념은 다면적이고 미묘할 수 있습니다. 누군가는 LGBTQ+ 사람들의 권리를 보호하는 법률에 관해서는 상당히 진보적일 수 있지만, 세금과 사회 복지 사업에 관해서는 보다 보수적인 입장을 취할 수도 있습니다. 이를 위해 우리는 2013년에 텍사스 페리 컨벤션에서 모집된 페리들에게 "매우 진보적"에서 "매우 보수적"까지 7단계 척도로 정치적 지향을 표시하도록 요청했지만, 이를 세 번 따로 표시하도록 했습니다. 한 번은 사회 정책(예: 적극적 행동, 동성 결혼, 트랜스 권리)에 대한 견해, 한 번은 재정적 견해(예: 보편적 의료, 감세)에 대한 견해, 한 번은 전반적인 정치적 정체성에 대한 견해였습니다. 12 결과는 그림 17.4에 나와 있습니다.

12 이 연구의 측정에서 또 다른 중요한 차이점은 그것이 허용했다는 것입니다.

참가자들은 "모르겠다"를 옵션으로 표시했고, 페리의 약 20%가 이를 선택했습니다. 이를 고려하면, 중립적 또는 중도적 옵션을 선택한 응답자는 무관심이나 정치적 이해 부족을 나타내는 다른 방법을 모르는 것이 아니라 진정으로 중도적 입장을 나타내고 있다고 확신할 수 있습니다.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.

2012 2014.

그림 17.4. 텍사스 페리 컨벤션에서 모집된 페리들의 사회적, 경제적, 정치적 지향의 세 가지 일차원적 측정에 대한 반응.

"정치적" 차원에 대한 우리의 첫 번째 관찰은 퍼리는 다시 한번 보수적 측면보다 척도의 자유주의적 측면에 훨씬 더 많이 동일시하는 경향이 있다는 것입니다. 이 샘플이 1990년대 이후 대통령 선거와 의회 선거를 기준으로 펜실베이니아보다 보수적인 주인 텍사스의 대회에서 모집되었음에도 불구하고 이러한 일관성이 관찰되었습니다. 북부가 아닌 딥 사우스에서 왔음에도 불구하고 우리는 여전히 자유주의적 신념에 대한 동일한 경향을 관찰했으며, 매우 자유주의적 신념보다 온건한 신념을 더 강하게 선호했으며, 이는 다시 한 번 이 일반적인 발견의 일관성을 나타냅니다. 발견에 더 많은 미묘함을 제공하면서, 우리는 또한 사회 정책과 재정 정책에 대한 응답 사이에 극적인 차이를 발견했습니다. 구체적으로, 퍼리는 사회적으로 자유주의적인 정책을 매우 강하게 선호했지만 경제 정책과 관련하여 더 깊은 중도주의적, 거의 보수적인 입장을 취했습니다. 그렇긴 하지만 이 측정에는 고유한 문제가 없는 것은 아닙니다. 그 중 하나는 퍼리가 정치적 견해에서 자신을 자유주의적 또는 보수적 성향이라고 부를 때 그들의 말을 그대로 받아들일 수 있는지 여부입니다. 연구에 따르면 사람들, 특히 젊은 사람들은

실제 입장을 반드시 반영하지 않는 정치적 라벨을 채택하는 것까지 포함됩니다(Zell & Bernstein, 2013). 예를 들어, 자유주의적인 가정에서 자란 사람은

- 0%.
- 5%.
- 10%.
- 15%.
- 20%.
- 25%.
- 30%.

사회 경제적 정치.

주로 보수적인 재정 및 사회적 입장을 견지하고 있음에도 불구하고, 자유주의자로 식별하고, 그들의 내집단 정체성의 라벨(예: "자유주의 가족"에서 온 것)을 사용합니다. 우리는 이 가능성을 다음과 같이 평가했습니다. 2019년 텍사스 퍼리 컨벤션에서 실시한 연구. 그곳에서 우리는 퍼리들에게 특정 정치적 입장에 대한 의견을 평가하도록 설계된 42개 항목의 정치적 척도를 제공했습니다. 이 척도의 원래 설계자는 정치적 신념의 세 가지 차원을 평가하기 위해 척도를 만들었습니다. 경제적 사회주의(예: "근로자의 권리를 보호하기 위해 노동 조합은 더 많은 권한을 가져야 함"), 현대적 포퓰리즘(예: "망명 신청자에게 국경을 폐쇄해야 함"), 사회적 보수주의(예: "최저 임금을 폐지해야 함" Laméris, 2015). 그림 17.5에서 알 수 있듯이, 특정 정치 문제에 대한 퍼리의 실제 반응에 관해서는 사회 및 경제 정책 측면에서 보다 자유주의적인 입장으로 기울어지는 경향이 있습니다. 퍼리는 또한 현대적 포퓰리즘 측정에서도 상당히 낮은 점수를 받았는데, 이는 보다 자유주의적인 이념에 대한 일반적인 고수를 나타냅니다.

그림 17.5. 정치적 지향의 다양한 측면을 측정하는 세 가지 다른 척도에 따른 텍사스 퍼리 컨벤션에서 모집된 퍼리들의 평균 동의도.

퍼리의 정치적 신념의 미묘한 뉘앙스를 마지막으로 살펴보기 위해, 텍사스 퍼리에 대한 2019년 연구의 일환으로, 우리는 응답자들에게 다양한 정치적 신념을 나타내는 6가지 차원을 제시했습니다. 각 차원에 대해 퍼리는 7점 척도로 자신의 정치적 신념을 나타냈습니다.

- 0%.
- 10%.
- 20%.
- 30%.

40%.
50%.
60%.

1 - 전혀 동의하지 않음.

2 3 4 5 6 7 - 매우 동의합니다.

경제적 사회주의 현대 포퓰리즘.
사회적 보수주의.

믿음은 떨어졌습니다. 표 17.5. 결과는 이전 연구 결과와 마찬가지로 퍼리는 보수주의자보다 진보주의자로 식별할 가능성이 훨씬 더 높다는 것을 보여줍니다. 또한 경제 문제에 대해 더 진보적인 경향이 있는데, 적어도 경제 규제를 부과하고 엘리트주의보다 평등주의를 지지하는 면에서 그렇습니다. 13 그러나 보다 온건한 진보주의 경향에 따라 퍼리는 집단주의를 지지하기보다는 반대했습니다. 또한 퍼리는 국가 권력의 역할에 대해 일반적으로 온건한 견해를 보였으며 일반적으로 언론의 자유에 제한을 가하는 것보다 절대적인 언론의 자유를 선호했습니다.

표 17.5. 텍사스 팬 컨벤션에서 모집된 퍼리들의 6가지 정치적 차원에 대한 반응의 유형.

앵커 1.

% 앵커에 기대기. 1.

이 문제에 대해 중립적인 의견입니다.

% 앵커쪽으로 기울어짐. 2.

앵커 2.

보수주의 16.0 20.1 63.9 자유주의.
경제적 자유 31.1 28.9 40.1 경제적.
규제.
개인주의 50.7 26.1 23.9 집단주의.
국가권력 없음 27.5 48.5 24.0 완료.
국가 권력.
엘리트주의 10.5 31.0 58.5 평등주의.
완전 무료.
말하기 67.8 16.8 15.3 제한적 무료.
연설.

간단히 말해, 우리가 검토한 데이터는 전반적으로 퍼리가 집단으로서 상당히 진보적인 성향을 가지고 있다는 생각을 뒷받침하는데, 이는 우리가 퍼리 팬덤 전체의 인구 통계적 구성을 기반으로 가설을 세운 것과 일치하는 결과입니다. 그럼에도 불구하고 이 중심을 중심으로 다양성이 있습니다.

13 지금 돌아보면, "엘리트주의"는 앵커 문구로 사용하기에 부적절한 선택이었고, 실제로 그렇게 되었을 것입니다.

"계층"과 같은 앵커로 더 잘 표현됩니다. 14 인구 통계가 퍼리의 신념에 영향을 미친다는 추가 증거를 위해 우리는 또한...

퍼리 샘플 내에서 연령 차이를 목격했습니다. 구체적으로, 2012-2019년의 여러 연구에서, 나이 든 퍼리는 대부분 젊은 퍼리보다 보수적이고 더 영적이었습니다. 15 현재 이용 가능한 증거에 따르면 퍼리 팬덤의 자유주의적 입장은 훨씬 더.

팬덤에 있어서 독특한 것부터 퍼리까지. 2013년과 2014년의 연구에서는 다음과 같은 결과가 나왔습니다.

경향성, 약 20-25%의 퍼리들이 상당히 무관심하거나, 관심이 없거나, 자신의 입장을 밝힐 만큼 정치에 대해 충분히 알지 못하고, 보수적이라고 밝히는 퍼리도 몇몇 있습니다. 인식
팬덤의 정치적 신념에 대한 이 장을 마무리하기 전에, 퍼리의 정치적 입장에 대한 개방형 응답을 살펴본 2021년 연구로 잠시 돌아가고자 합니다. 질문 자체는 일련의 질문의 일부였으며, 그 중 두 가지는 특히 퍼리가 팬덤에서 정치를 어떻게 인식하는지에 대한 빛을 비춥니다. 첫 번째 질문은 퍼리가 팬덤 공간에서 정치적 견해를 표현하는 데 편안함을 느끼는지와 관련이 있습니다. 퍼리들이 팬덤을 수단으로 사용하려는 일부 퍼리의 욕구와

현실도피주의와 다른 퍼리들이 정치적 견해를 공유하는 사람들을 만나기 위해 팬덤을 이용하고자 하는 욕구. 16 이 문제에 대한 관련 데이터를 수집하기 위해 우리는 퍼리들에게 팬덤 공간에서 자신의 정치적 견해를 표현하는 데 일반적으로 편안함을 느끼는지 개방형 방식으로 표시해 달라고 요청했습니다.

그림 17.6. 온라인 연구에서 모집된 매우 진보적, 적당히 진보적, 중도적, 보수적 퍼리 중 퍼리 팬덤에서 정치적 견해를 표현하는 데 다양한 정도의 편안함을 느끼는 비율. 적당히 보수적인 응답자와 매우 보수적인 응답자는 비교적 드물기 때문에 합쳐졌습니다.

퍼리는 전체적으로 일반 인문학 대학생보다 자유주의적인 경향이 있지만, 애니메이션 팬이나 판타지 스포츠 팬보다 더 자유주의적이지는 않았습니다. 16 최근 몇 년 동안 이 문제는 더욱 심각해졌습니다.

퍼리 소셜 미디어에서는 극우와 신나치 퍼리가 퍼리 공간에 들어오는 것을 허용하는 것과 같은 정치적 이슈가 중요한 문제로 떠올랐습니다.

0%.

50%.

100%.

다소 편안함.

편안함.

피하다 /.

불편함.

매우 자유주의적 중도 자유주의적 중도 보수주의자.

그림 17.6에 표시된 결과는 이 문제에 대해 두 가지 매우 뚜렷한 관점이 있다는 것을 분명히 보여줍니다. 일반적으로 자유주의적 사고방식의 퍼리는 퍼리로 정치적 견해를 표현하는 데 매우 편안함을 느낍니다.

공간, 중도파(어느 정도)와 보수파는 특히 퍼리 공간에서 정치적 견해를 표현하는 데 불편함을 느낀다. 이러한 경향의 가장 큰 이유는 팬덤이 상당히 자유로운 정치적 입장을 가진 퍼리로 주로 구성되어 있기 때문이다. 중도파와 보수파 퍼리는 퍼리 공간에서 자신의 입장이 인기 없다는 것을 알아차렸을 가능성이 높으며, 따라서 퍼리 공간에서 자신의 입장을 표현하는 데 위축감을 느낄 가능성이 높으며, 그렇게 하면 주변 사람들에게 밀려날 위험이 있다는 것을 알고 있다. 이 아이디어에 대해 말하자면, 진보파와 보수파 퍼리의 일부 반응을 비교하여 퍼리 공간에서 정치적 견해를 공유하는 데 편안함을 느꼈는지 확인하는 것이 설명적이다. 진보파 퍼리와 관련하여 대부분은 자신의 견해를 표현하는 데 상당한 편안함을 보였으며, 보통 자신의 입장이 삶의 다른 장소에 비해 팬덤 공간에서 다수를 차지할 가능성이 높다는 것을 알고 있었다.

“그렇습니다. 제 친구들은 대체로 좌파 성향이에요.”

“그렇습니다. 제가 이 주제로 접촉한 팬덤의 대부분은 비슷한 이상을 가지고 있거나 개방적입니다. 시민적 토론을 위해서요.”

“그렇습니다. 대부분의 사람들이 모든 인종/성별/성적 지향 등의 인권에 관해 저와 비슷한 견해를 공유합니다.”

"그렇죠, 거의 그렇죠. 퍼리 팬덤 회원 중 상당수가 좌파예요."

"다른 어느 곳보다 훨씬 더요. 스타트렉 컨벤션은 빼고요. 하지만 한 번도 시도해 본 적이 없어요."

"보통은 그렇지. 아마 팬덤 밖보다 더 그럴 거야."

"그렇습니다. 정치적인 모든 것과 마찬가지로 항상 의견 불일치가 있을 것이지만 일반적으로 팬덤의 대부분은 비슷한 신념을 공유하거나 어느 쪽에도 강하게 느끼지 않는다고 생각합니다."

17. 말장난은 어느 정도 의도된 것일 뿐입니다!

"네, 저는 반발에 대해 전혀 걱정하지 않습니다. 어디서나 예상할 수 있는 일이기 때문입니다. 하지만 퍼리 팬덤은 자연스럽게 진보적이기 쉬운 곳이지요."

그럼에도 불구하고, 상당수의 자유주의 퍼리들은 팬덤 공간에서 정치를 거론하는 데 주저함을 나타내거나 적어도 토론 주제를 중요한 것으로 제한하기도 했는데, 이는 종종 평화를 유지하거나 갈등을 피하기 위한 수단으로 여겨졌습니다.

“그렇습니다. 그러나 저는 그런 일을 하고 싶지 않습니다. 정치적인 일이 중요하지만 관계를 파괴하고 다리를 태운다는 생각이 들기 때문에 좋은 이유가 없는 한 그런 일에 대해서는 스스로에게만 집중하는 경향이 있습니다.

"말해 보세요."

"물론이죠. 하지만 저는 퍼리 아트를 직업으로 삼고 있고 어떤 사업체도 정치적 신념을 표현해서는 안 된다고 생각해서 하지 않기로 했습니다. 제 정치와 투표 방식은 퍼리 팬덤과 논의하고 싶지 않은 문제입니다. 제 신념이 팬덤의 대부분과 일치한다는 걸 알고 있지 만요."

"그래요, 제 정치적 성향은 꽤 일반적이에요. 하지만 저는 정치를 할 만한 곳은 아니라고 생각해요."

"저는 제 정치적 의견을 대부분 저만의 것으로 간직하려고 노력합니다. 시간과 장소가 있습니다. 때로는 정치에 대해 이야기하는 것이 허용되고 유익할 수 있지만, 대부분의 경우 불필요합니다."

"나는 특정 주제(예: LGBTQ 권리)를 표현하는 것이 표현되어야 하고 다른 주제는 표현되어야 한다고 생각합니다. 아니다."

"대부분 정도는 그렇습니다. 저는 제 트위터 핸들에 BLM을 공개적으로 넣었습니다. ACAB 18과 같은 다른 것도 넣을 수 있지만, 이 중 일부는 여전히 일부 모피에 너무 "핫"하고, 아직은 논의할 수 있는 수준이 아닙니다."

"저는 현재 논의에 필요한 경우에만 그렇게 합니다. BLM, LGBTQ 권리, Stop Asian Hate와 같이 절대적으로 필요하지 않는 한 정치를 제한해야 합니다."

18 ACAB는 "모든 경찰은 놈들이다"라는 뜻이며 일반적으로 적대감을 표현하는 데 사용됩니다.

또는 경찰에 대한 비판으로, 대개 권력 남용이나 부패와 관련된다.

반면 중도파와 보수파 대부분은 자신의 정치적 견해를 표현하는 데 불안감을 느꼈다. 퍼리 공간에서 공개적으로, 종종 더 넓은 팬덤의 반발이나 반발에 대한 두려움 때문에. 대부분은 팬 공간에서 자신의 입장이 인기 없다는 것을 매우 잘 알고 있었습니다.

"아니요, 사람들은 매우 빨리 기분을 상하게 하는 경향이 있어요."

"전혀 그렇지 않습니다. 저는 보수당 후보에게 투표한다고 표현한 이유로 지역 모임에서 추방당한 적이 있습니다. 이를 통해 퍼리는 다른 관점을 듣는 데 열려 있지 않다는 것을 알게 되었습니다."

"절대 그렇지 않습니다. 극단적으로 좌파적인 관점이 아닌 말을 감히 한다면, 당신은 캔슬될 것입니다."

"아니요. 나는 화형당할 거예요."

"아니요, '우익'적 이상을 갖는다는 것은 당신을 악마로 만듭니다."

"절대 그렇지 않습니다. 저는 아주 가까운 친구들과만 정치에 대해 논의하고 싶습니다. 퍼리 공간에서 정치에 대해 논의하면 괴롭힘/괴롭힘을 당하고, IRL 행사에서 배척당하고, 외면당할 뿐입니다. 제 사업을 망칠 겁니다. 팬덤에서 가장 소외된 집단은 100% 좌파가 아닌 퍼리입니다."

"오늘날의 분위기와 보수파에 대한 온라인 증오가 얼마나 많은지 감안할 때 나는 그렇게 하지 않을 것입니다. 편안합니다. 제가 팔로우하는 온라인 퍼리 대부분은 BLM과 ACAB와 같은 것에 대해 매우 좌파적이며, 저는 종종 팬덤의 다른 멤버들과 정치적으로 교류할 때 소외감을 느낍니다. 전장, 1월 6일 국회의사당 방문을 감안할 때, Furaffinity(제가 가장 좋아하는 온라인 퍼리 웹사이트 중 하나)는 모든 정치적이고 좌파적 숭배에 빠져서 그 웹사이트에 오랫동안 질렸습니다. 심지어 일기에 게시한 퍼리도 있습니다... 만약 감시자나 팔로워 중 누군가가 트럼프를 지지한다면, 제발 잊먹어 달라고

그리고 그들을 팔로우 취소합니다. 퍼리에서 적어도 어느 정도 정치적 분열이 있을 것이라는 것을 알고 있지만 팬덤, 좌익 숭배와 우익 의견을 가진 사람(나 같은 온건파에 대해서도)에 대한 증오의 양은 환영하는 커뮤니티로서 퍼리 팬덤이 대표하는 것과 어긋나는 것 같습니다. 오늘날의 상황을 감안할 때.

정치적 기후와 그것이 어떻게 퍼리 팬덤을 극좌 정치적 견해로 밀어넣는 것처럼 보이는지(그리고 저는 최근 Furaffinity, Twitter, YouTube, 그리고 여러 퍼리 사이트에서 그런 글을 많이 봤습니다. 제가 온라인에서 본 대부분의 퍼리와 다른 의견을 가졌다는 이유만으로 세상에서 가장 나쁜 사람으로 대우받을 것 같아요."

마지막 응답자는 퍼리 팬덤의 정치에 대한 관점과 관련하여 연구해 달라는 요청을 받은 또 다른 주제를 언급했습니다. 팬덤이 점점 더 정치적 공간이 되고 있다는 생각입니다.

이 질문에 답하기 위해, 우리는 같은 연구에 참여한 참가자들에게 팬덤이 점점 더 정치적이 되거나 덜 정치적이 되었다고 생각하는지, 그리고 이것이 일반적으로 더 나은지 나쁜지에 대한 마지막 개방형 질문에 답하도록 요청했습니다. 응답을 코딩한 후, 결과는 매우 일방적이었습니다: 72.2%

퍼리의 25.6%만이 팬덤이 더 정치화되고 있다고 말했고, 더 이상 그렇지 않다고 말한 사람은 25.6%에 불과했습니다.

그 어느 때보다 정치적이지 않으며 2.2%는 과거보다 정치적이지 않다고 말했습니다. 그렇긴 하지만, 퍼리의 58.1%는 이 변화가 대체로 더 나은 것이라고 제안했는데, 이는 중도파나 보수파보다 진보적 퍼리가 지지할 가능성이 훨씬 더 높은 관점입니다. 진보적 퍼리의 경우, 이는 종종 더 광범위한 사회적 변화의 촉매로 논의됩니다.

"요즘은 모든 게 더 정치적으로 느껴지지만, 아마 내가 더 많이 듣고 알아차리기 때문일 수도 있어요. 적어도 팬덤에서는 항상 더 나은 방향으로 나아가는 것 같아요." 19.

"더 정치적인, 보수파와 극우파를 플랫폼에서 몰아내는 것은 건강한 사회에 필요한 부분이기 때문에 좋은 일입니다."

"저는 팬덤이 소수자 집단을 어떻게 대하는지, 그리고 팬덤이 무엇을 용인하는지에 대한 논의가 훨씬 더 널리 퍼졌다는 점에서 '더욱 정치적'이 되었다고 생각합니다. 저는 이것이 좋은 일이라고 믿습니다.

소수자 집단이 종종 배제되는 상황에서 그들을 보다 수용하고 안전한 커뮤니티로 이끕니다."

19 []는 참가자가 자신의 정치적 입장을 설명하는 데 사용하는 라벨을 나타냅니다.

성향.

"팬덤은 더 정치적이 되었어요. 좋은 일이지요. 우리는 우리 가운데 있는 똥을 덜 숨기려고 노력해요."

"저는 더 많은 사람들이 팬덤의 만연한 편견에 표준을 맞추고 있다고 생각하고, 그게 나쁜 일은 아니라고 생각합니다. 그러니까, 네, 저는 그렇습니다. 사람들은 지금 엉망진창인 일이 일어나는 동안 앉아 있는 게 편하지 않고, 저는 그게 좋습니다."

"내가 알기로, 조지 플로이드 사건 이후 팬덤이 흑인과 원주민 모피를 대하는 방식을 둘러싼 상당한 논의가 일어났습니다... 저는 이것이 팬덤을 최종 게임에서 합법적인 변화의 한 축으로 급진화시키기를 바랍니다. 왜냐하면 우리는 다른 어떤 팬덤도 하지 못했던 방식으로 이를 할 수 있는 힘을 가지고 있기 때문입니다. 전에."

반면에 중도파나 보수적인 퍼리는 정치적 영향력의 증가를 바람직하지 않게 보는 경향이 있습니다.

"이것은 허용할 수 있는 것보다 더 정치적이 되었습니다."

"완전히 정치적이예요. 너무 많고 더 나빠요."

"훨씬, 훨씬 더 정치적이고, 매우 부정적이고 결정적인 방식으로요."

"좌파 퍼리들은 팬덤을 게이트키퍼 수준까지 정치적으로 만들었습니다."

"일반 사람들은 지나치게 정치화되어서, 그들이 정말로 A. 모든 것이 정치에 왜곡될 수 있고 B. 그것이 가장 중요한 것이라고 믿는 것 같아요. 모두 꽤 우울해요."

"더 정치적이예요. 급진적인 좌파 정치가 퍼리 팬덤을 침범한 것 같고, 트럼프와 공화당이 사악하다는 견해는 모두 똑같아 보여요. 공화당과 트럼프는 유권자 기반을 위해 일하고 있지만요. 퍼리는 공산주의, 극좌 이념을 더 지지하고 보수주의자들을 자유롭게 검열하고 싶어하는 것 같아요."

그리고 보수적인 모피를 선호하는 사람이 아니라, 모피 팬덤을 함께 구축하여 강력하고 환영하는 커뮤니티를 만드는 사람입니다."

"제가 커뮤니티에 가입했을 때와 비교하면 더 정치적인 것 뿐만 아니라 훨씬 더 급진화되었습니다. 감정적, 정치적 또는 근본적인 수준에서 동의하지 않는 사람들이 왜 그런 생각을 하는지 이해하려고 하는 대신, 그런 사람들은 악마화되고 그런 사람들을 팬덤에서 제외하려고 시도합니다... 이런 일이 앞으로 몇 년 동안 계속된다면, 팬덤은 내부 갈등 때문에 많은 사람들에게 죽을 것 같습니다. 대다수가 자신의 버블 밖에 있는 사람을 이해하는 데 관심이 없다고 생각합니다. 누군가를 이해하거나, 알아내거나, 바꾸려고 시간(! 돈이 아님)을 투자하는 일은 매우 드뭅니다. 그뿐만 아니라, 다른 사람을 더 나은 사람으로 바꾸려고 하는 사람들은 노력을 지원하는 대신 악마화된 곳에 놓이는 경우가 많습니다."

중도파와 보수파만이 퍼리 팬덤의 정치적 변화에 부정적인 입장을 표명한 것은 아니었다. 일부 진보주의자들은 이를 바람직하지 않은 시각으로 보았는데, 종종 팬덤 내에서 극단적이거나 폭력적인 정치 집단이 늘어나는 것을 언급하거나, 팬덤 내의 극좌 세력의 보복이나 반발을 두려워했기 때문이다.

"최근 몇 년 동안 극단적인 견해를 가진 사람들이 너무 많은 발언권을 얻었습니다."

"팬덤은 항상 정치적이었는데, 극우의 썩은 사과 몇 개가 안전한 공간을 찾아냈고, 이것이 최근 몇 년 동안의 정치적 드라마로 이어졌습니다."

"온라인 공간을 침략하는 극우와 신나치주의자들의 등장으로 인해 이는 확실히 예상보다 더 정치적입니다. 90년대였어요."

"팬덤은 더 정치적이고 긴장감이 높아졌어요."

"지난 5년 동안 엄청나게 정치적으로 변했습니다. 문제가 될 지경이고, 어느 쪽이든 부정적으로 받아들이는 것만으로도 당신의 평판이 망가질 수 있습니다."

"저는 - 트위터 정치가 등장하면서 정치적 대화가 예전보다 **훨씬** 더 많이 일어나고 특정 대화가 엄청나게 어려워졌다고 생각합니다."

vs. 저는 스스로를 기대고 있지만, 친구들이 자신의 의견 때문에 쫓겨나는 것을 보는 것은 화가 납니다."

결론.

퍼리 팬덤처럼 다양한 집단의 신념을 종교적 신념이든 정치적 신념이든 하나의 범주로 축약하려는 것은 무모한 짓일 것입니다. 퍼리는 상당히 젊고 대학 교육을 받았으며 LGBTQ+인 인구학적 중심 경향이 있는데, 이는 퍼리의 신념과 관련된 광범위한 경향 중 적어도 일부를 거의 확실히 설명합니다. 즉, 일반 인구에 비해 일반적으로 더 세속적이고 일반 인구에서 발견되는 것에 비해 더 자유주의적이거나 진보적입니다. 물론 이는 모든 퍼리가 인구학적으로나 신념적으로 이러한 중심 경향에 속한다는 것을 의미하지는 않습니다. 30대, 40대, 50대의 퍼리는 세속적이고 진보적인 사고방식을 가지고 있고, 10대 후반의 퍼리는 깊이 종교적이고

정치적으로 보수적이라고 자처하는 사람들. 그러나 이러한 다양성을 간과하는 것은 실수일 수 있지만, 일반적인 추세가 없다고 가장하는 것도 실수일 수 있습니다.

다양한 측정법을 사용하여 발견 사항이 "우연"이거나 어떤 한 연구 방법론의 변덕이 아닐 가능성이 있음을 보장하기 위해 다양한 연구에서 나타났습니다. 이러한 추세는 확실히 퍼리에게 눈에 띄는 것 같습니다. 개방형 데이터에 따르면 퍼리는 팬덤의 진보적 태도를 전반적으로 예민하게 알고 있습니다. 일반적으로 진보적 퍼리는 이를 긍정적인 것으로 보고, 자신의 입장을 표현할 수 있는 힘을 얻고 정치적 행동의 촉매를 나타냅니다. 반면 중도파 및 보수적 퍼리는 이를 자신의 자유로운 표현을 억압하는 것으로 볼 수 있습니다. 이는 적어도 일부 진보적 퍼리도 공유하는 우려 사항입니다. 마지막으로 퍼리 팬덤에서 관찰되는 신념 패턴은 퍼리의 고유한 특징이라기보다는 팬덤의 인구 통계적 구성의 산물일 가능성이 높다는 점에 유의해야 합니다. 애니메이션 팬과 브로니를 포함한 다른 팬 그룹에서도 유사한 패턴이 발견되었습니다. 마찬가지로, 우리의 연구에 따르면 사람이 퍼리 또는 퍼리 팬덤으로 정체성을 규정하는 정도는 정치적 또는 종교적 신념과 크게 관련이 없으며, 퍼리 콘텐츠 자체에 사람을 세속적이거나 진보적으로 만드는 본질적인 요소가 전혀 없을 가능성이 높습니다. 다른 것이 없더라도 이 장은 특이점을 연구할 가치가 있지만,

퍼리 팬덤의 특성, 우리는 퍼리가 인간형 동물 캐릭터에 대한 관심 이상이라는 사실을 결코 잊지 말아야 합니다. 퍼리 팬덤 자체 내의 인구 통계적 차이와 다른 팬덤과 비교한 인구 통계적 차이는 팬덤 공간과 팬덤 외부의 더 넓은 세상에서 퍼리의 생각, 감정 및 행동에 영향을 미칠 수 있으며 실제로 영향을 미칩니다. 참고문헌 Arrey, AE, Bilsen, J., Lacor, P., & Deschepper, R. (2016). Spirituality/religiosity: A cultural and psychology resource among Sub-Saharan African migrant women with HIV/AIDS in Belgium. *PLoS One*, 11 (7), e0159488. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0159488> Barnes, DM, & Meyer, IH (2012). Religious affiliation, internalized homophobia, and mental health in lesbians, gay men, and bisexuals. *American Journal of Orthopsychiatry*, 82(4), 505-515. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.2012.01185.x> Bergin, AE(1991). 심리치료와 정신 건강에서의 가치와 종교적 문제. *American Psychologist*, 46(4), 394-403. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.46.4.394> Edwards, P., Chadborn, DP, Plante, C.

N., Reysen, S., & Redden, MH(2019). Meet the bronies: The psychology of adult My Little Pony fandom. McFarland & Company. Hastie, B.(2007). Higher education and sociopolitical orientation: The role of social influence in the freedomisation of students. *European Journal of Psychology of Education*, 22(3), 259-274. <https://doi.org/10.1007/BF03173425> Laméris, M.(2015). On the measurement and validation of political ideology(미공개 석사 논문). University of Groningen, The Netherlands. McMurray, AJ, & Simmers, CA(2020). The impact of generational diversity on spirituality and religion in the workplace. *Vision: The Journal of Business Perspective*, 24(1), 70-80. <https://doi.org/10.1177/0972262919884841> Pew Research Center(nd). 종교적 풍경 연구. <https://www.pewresearch.org/religion/religious-landscape-study/> Pew Research Center

(2012년 12월 18일). 세계 종교 풍경. <https://www.pewresearch.org/religion/2012/12/18/global-religiouslandscape-exec/> Sagan, C. (2011). 악마가 득실거리는 세상: 어둠 속의 촛불과 같은 과학. Ballantine Books.

Schieman, S. (2010). 사회경제적 지위와 일상 생활 속 신의 영향에 대한 믿음.

종교 사회학, 71(1), 25-51. <https://doi.org/10.1093/socrel/srq004> Schwadel, P. (2016). 고등 교육이 종교적 쇠퇴를 일으키는가: 고등 교육이 종교성에 미치는 개인 내적 및 개인 간 효과에 대한 종단 분석. *The Sociological Quarterly*, 57(4), 759-786.

<https://doi.org/10.1111/tsq.12153> Schwadel, P. & Sandstrom, A. (2019, 5월 24일). 전통적인 측정에 따르면 레즈비언, 게이 및 양성애자 미국인은 여성에 성인보다 덜 종교적이다. Pew Research Center.

<https://www.pewresearch.org/facttank/2019/05/24/lesbian-gay-and-bisexual-americans-are-less-religious-than-straight-adults-by-traditional-measures/> Truett, KR (1993). 보수주의의 연령 차이. 성격과 개인 차

이, 14(3), 405-411. [https://doi.org/10.1016/0191-8896\(93\)90309-Q](https://doi.org/10.1016/0191-8896(93)90309-Q) Wikifur. (nd). 참석자별 컨벤션 목록. 2020년 5월 31일 https://en.wikifur.com/wiki/List_of_conventions_by_attendance에서 액세스

Worthen, MGF (2020). 무지개 물결? 트럼프 대통령 임기 동안 LGBTQ 자유주의 정치적 관점: 성적, 젠더 및 퀴어 정체성 격차에 대한 탐구. *Sexuality Research and Social Policy*, 17(1), 1-22. <https://doi.org/10.1007/s13178-019-00393-1> Zell, E., & Bernstein, MJ(2014). 당신은 당신이 옳다고 생각할지도 모릅니다... 젊은 성인들은 자신이 깨닫는 것보다 더 자유주의적입니다. *Social Psychological and Personality Science*, 5

(3), 326-333. <https://doi.org/10.1177/1948550613492825>.

4부.

모든 것은 당신의 머릿속에 있다: 탈복숭이 심리학.

제18장.

모든 계층에서: 개인차.

스티븐 레이슨, 코트니 "누카" 플랜테.

심리학은 행동과 그것을 주도하는 정신에 대한 연구입니다. 다시 말해, 심리학자의 임무는 사람들이 왜 그런 식으로 행동하는지 이해하고 설명하는 것입니다. 우리는 이 질문에 대한 답이 보통 엄청나게 복잡하다는 것을 알고 있습니다. 대부분의 행동은 다중 결정적이며,

수십 개 또는 수백 개의 개별 변수가 있으며, 그 중 많은 변수는 항상 명확하거나 크기가 같지는 않습니다. 그렇다면 주어진 행동을 어떻게 설명할 수 있을까요? 한 가지 방법은 내부적 원인과 외부적 원인을 구별하는 것입니다. 예를 들어, 제니가 반 친구 필을 때렸다고 상상한다면, 이 행동이 제니 내부에서 일어나는 일의 결과인지 아니면 방의 온도나 소음 또는 필이 제니를 도발했는지와 같이 제니 외부의 어떤 것의 결과인지 물어볼 수 있습니다. 사회 심리학자들은 행동의 외부적 동인을 연구하는 경향이 있으며, 주변에 누가 있는지, 이 행동을 주도했을 수 있는 즉각적이고 장기적인 요인은 무엇인지에 초점을 맞춥니다.

그들의 작업은 그 상황에서 대부분의 사람들이 비슷하게 반응할 것이라는 생각에 기초하고 있습니다. 반면에 성격 심리학자들은 개인에 주의를 기울입니다. 어떤 유형의 사람이 이런 식으로 행동할까요? 그리고 다른 상황에서도 비슷한 방식으로 행동할까요? 이 장에서는 성격 심리학자의 모자를 쓰고 개인 차이를 살펴볼 것입니다. 한 사람을 만드는 것은 무엇일까요?

다른 사람과 다르다는 것은 같은 상황에서 다른 사람과 다르게 반응하게 만드는 것입니까? 1 이는 일반적으로 특별히 고안된 척도를 사용하여 어떤 차원에서 사람의 점수를 평가한 다음 해당 점수를 다른 사람이나 다른 점수의 척도와 비교하는 것을 포함합니다. 또 한 시간이 지남에 따라 사람이 더 성숙해졌는지 덜 공격적으로 되었는지와 같이 사람의 변화를 평가하는 데 사용할 수도 있습니다.

시간이 지남에 따라. 이 장은 일반적으로 개인 차이에 대한 장으로 구성되어 있습니다. 왜냐하면 그것은 우리가 수년에 걸쳐 수행한 연구를 검토한 것으로 다양한 개인 차이 측정법을 사용하기 때문입니다. 하지만 우리는 또한 처음부터 우리가 살펴볼 일부 변수가 반드시 변수가 아니라는 점을 알아둘 것입니다.

성격 심리학자가 일반적으로 살펴보는 것입니다. 사실, 이 장은 또한 맞지 않는 흥미로운 결과에 대한 포괄적인 장이기도 합니다.

1 개인 차이에 대해 생각하는 또 다른 방법은 "우리는 무엇을 가지고 있는가?"라고 묻는 것입니다.

우리의 성격, 사고방식, 편견 및 기타 사고방식의 특성에 따라 상황마다 우리와 함께 지내는 것은 어떤가요?"

다른 장에 포함되거나 자체 장에 포함하기에 충분히 본질적이지 않은 내용입니다. 2 성격 성격은 "개인의 특징적인 사고, 감정 및 행동 패턴"으로 정의됩니다.

(Funder & Fast, 2010, p. 669). 다시 말해, 성격은 사람들이 시간과 상황에 따라 지속적으로 보이는 특성으로, 한 사람을 다른 사람과 구별합니다. 성격 연구는 고대 그리스 시대로 거슬러 올라가는 오랜 역사를 가지고 있으며, 그 이후로 연구자들은 사람들을 차별화하는 데 사용할 수 있는 수백 가지의 다른 변수를 제시했습니다. 3 그러나 오늘날 대부분의 연구자들은 성격의 "빅 파이프" 모델을 사용합니다(Goldberg, 1990; Gosling et al., 2003; John, 1990). 5가지 특성 또는 차원은 모든 사람이 속하는 스펙트럼입니다. 사람들이 연속선상에서 가장 높거나 가장 낮은 극단에 속하는 경우는 드뭅니다. 대신 사람들은 다음과 같은 점에서 중간 어딘가에 속합니다. (1) 외향성 대 내향성 (2) 친화성 대 적대감 (3)

성실성 대 충동성(4) 신경증 대 정서적 안정성(5) 새로운 경험에 대한 개방성 대 새로운 경험에 대한 폐쇄성 다음 섹션에서는 이러한 각 차원이 무엇이고 심리학자에게 왜 중요한지 살펴보겠습니다. 그런 다음 우리가 그룹으로서 이러한 차원에서 어떤 점수를 받는지, 그리고 이러한 점수가 그들의 생각, 감정 및 행동에 대해 무엇을 말해줄 수 있는지 구체적으로 살펴보겠습니다. 외향성 외향성은 "개인이 외향적이고, 활기차고, 긍정적인 감정을 경험하는 정도"입니다(Funder & Fast, 2010, p. 679). 4.

2 도움이 된다면, 이 장의 제목을 대체 제목으로 생각해 보세요.

"잡다한 발견." 즉, 발견이 약간 잡다하다고 해서 여전히 흥미롭지 않다는 것은 아닙니다. 사실, 흥미롭지 않다면 책에서 삭제했을 것입니다! 3 화학 원소와 같은 성격 특성에 대해 생각하는 것이 도움이 됩니다. 모든 것.

우주의 모든 것은 동일한 근본적 요소의 조합으로 이루어져 있습니다. 다양한 재료의 엄청난 다양성은 이러한 다양한 조합의 산물입니다. 마찬가지로 성격 특성은 근본적 요소를 나타내며, 다양한 조합과 양으로 인해 수십억 명의 다른 사람들이 생겨납니다. 이들은 모두 각 성격 특성을 얼마나 가지고 있는지에 따라 의미 있게 비교될 수 있습니다. 4 외향성에 대한 일반적인 오해를 간단히 바로잡아 보겠습니다.

외향성은 "사람을 좋아하는 사람"을 의미하지 않습니다. 그것은 꽤 일반적입니다.

예상할 수 있듯이 외향성이 높은 사람들은 내향성 있는 사람들보다 친구가 더 많고(Feiler & Kleinbaum, 2015), 소셜 미디어에 더 끌리고(Azucar et al., 2018), 관계 만족도가 더 높고(Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조), 성적 기능 장애 증상(예: 발기 유지 문제, 오르가즘 도달 문제, Allen & Walter, 2018)이 적다고 보고했습니다.

외향성은 또한 더 높은 심리적 웰빙(Sun et al., 2018), 더 낮은 수준의 외로움(Buecker et al., 2020), 그리고 더 많은 신체 활동(Rhodes & Smith, 2006; Wilson & Dishman, 2015)과 관련이 있습니다. 외향성 측정에서 더 높은 점수를 받은 사람들은 문제에 정면으로 맞서는 경향이 있고(Connor-Smith & Flachsbart, 2007), 자신을 더 창의적이라고 생각하고(Karwowski & Lebeda, 2016), 자극과 성취를 중시하고(Fischer & Boer, 2015), 자신의 직업에 더 만족하고(Judge et al., 2002), 활기차고 리드미컬한 음악을 선호합니다(Rentfrow & Gosling, 2003). 우리는 일반적으로 외향성을 보상하는 사회에 살고 있습니다. 사람들은 직장에서 네트워크를 구축하도록 장려받고 있으며, 노동력의 점진적인 변화에도 불구하고 대부분의 사람들은 여전히 다른 사람과 대면으로 상호 작용해야 하는 직업(예: 고객 서비스, 회의)을 해야 합니다. 그럼에도 불구하고 외향성이 단점이 있는 경우가 있습니다. 예를 들어, 외향성에서 더 높은 점수를 받는 사람들은 또한

거짓 소문을 믿을 가능성이 더 높고(Lai et al., 2020), 다른 사람을 괴롭힐 가능성이 더 높고(Mitsopoulou & Giovazolias, 2015), 위험한 성적 행동에 가담할 가능성이 더 높고(Allen & Walter, 2018), 술을 더 많이 마실 가능성이 더 높습니다(Hakulinen et al., 2015). 팬 행동과 관련하여 외향성은 스포츠 팬의 강박적 소비(Aiken et al., 2018)와 페리, 애니메이션, 판타지 스포츠 팬의 경우 더 자격자심이 강한 팬이 되는 것과 관련이 있습니다(Shaw et al., 2016). 친화성 친화성은 "개인이 협조적이고 따뜻하며 다른 사람들과 잘 지내는 정도"입니다(Funder & Fast, 2010, p. 679). 따라서 친화성 점수가 높은 사람들이 더 높은 것은 놀라운 일이 아닙니다.

집에서 조용한 시간을 즐기는 평신도에게 "나는 사람들을 싫어하니 내성적일 거야" 또는 "당신은 사람들과 잘 어울리니 외향적일 거야!"라고 말하는 것은 더 중요합니다. 외향성은 선호하는 수준의 자극과 고에너지 상황에 대한 반응에 관한 것입니다. 우리가 학생들을 위해 개념화하는 한 가지 방법은 다음과 같습니다. 어떤 영향

친구들과 함께 있는 것이 당신에게 어떤 영향을 미칩니까? 만약 그것이 당신의 속담적인 배터리를 충전한다면, 당신은 외향성 측정에서 더 높은 점수를 받을 가능성이 높습니다. 지치게 만들 가능성이 더 크다면 외향성에서 더 낮은 점수를 받을 가능성이 높습니다. 그리고 "음, 때로는 둘 중 하나고, 때로는 다른 하나야"라고 생각한다면, 대부분의 사람들처럼 당신은 척도의 극단이나 다른 쪽이 아니라 중간 어딘가에 있을 것입니다!

더 친사회적 행동에 참여하고(Thielmann et al., 2020), 더 강한 종교적 신념과 행동을 가지고 있으며(예: 자원봉사; Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조), 자선을 더 중시하고(Fischer & Boer, 2015) 성적 불륜과 같은 부정적인 행동은 덜 합니다(Allen & Walter, 2018). 이런 이유로, 상냥한 사람들은 일반적으로 다른 사람들에게도 호감을 사는데, 이것이 그들이 덜 상냥한 사람보다 덜 외로울 수 있는 이유를 설명할 수 있습니다(Buecker et al., 2020). 매우 상냥한 사람들은 상당히 주의 깊고 사려 깊으며(Giluk, 2009) 현재보다 미래를 앞세웁니다(Kooij et al., 2018). 이것이 그들이 스마트폰에 중독될 가능성이 낮은 이유를 설명할 수 있습니다.

(Erdem & Uzun, 2022) 그리고 자신의 직업에 만족할 가능성이 더 높습니다(Judge et al., 2002).

성실성 성실성은 "개인이 얼마나 신뢰할 수 있고, 조직적이며, 시간을 잘 지키는지"를 말합니다(Funder & Fast, 2010, p. 679). 여기에는 행동하기 전에 다른 사람의 감정과 바람을 고려할 가능성이 더 큼입니다. 따라서 친화성과 마찬가지로 성실성은 성적 불륜(Allen & Walter, 2018), 외로움(Buecker et al., 2020), 괴롭힘행동(Mitsopoulou & Giovazolias, 2015), 반사회적 및 범죄적 행동(Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조)과 관련이 있습니다. 성실성은 일반적으로 마음챙김(Giluk, 2009)과 자신의 행동의 미래 영향에 대한 생각(Kooij et al., 2018)과 관련이 있습니다. 매우 성실한 사람들은 문제를 피하기보다는 정면으로 해결하는 것을 선호합니다(Connor-Smith & Flachsbart, 2007).

그렇게 하는 데 있어 완벽을 위해 노력합니다(Stricker et al., 2019). 결과는 일반적으로 그들의 업적에서 나타납니다. 그들은 두 번째 언어를 배우는 데 더 능숙하고(Chen et al., 2021), 학교에서 더 나은 성적을 거두고(Nofle & Robins, 2007), 자신의 직업에 더 만족하고(Judge et al., 2002), 신체적으로 더

영어: 활동적(Rhodes & Smith, 2006), 심지어 보다 경쾌하고 전통적인 음악 스타일을 선호합니다(Rentfrow & Gosling, 2003). 물론, 일을 미리 계획하고 생각하는 것은 매우 양심적인 사람들이 순응하고 안전하게 플레이하는 데서 오는 안정감을 더 중요하게 여기게 만듭니다(Fischer & Boer, 2015). 그러나 그들은 또한 과도하게 술을 마실 가능성(Hakulinen et al., 2015)과 스마트폰(Erdem & Uzun, 2022; Marengo et al., 2020)이나 인터넷(Kayi et al., 2016)에 중독될 가능성도 낮습니다. 신경증(정서적 불안정성) 신경증은 "개인이 걱정하고, 스트레스에 반응하고, 부정적인 감정을 경험하는 정도"를 설명합니다(Funder & Fast, 2010, p. 679). 매우 신경질적인 사람들은 주변에서 일어나는 일에 반응하여 강렬하고 예측할 수 없으며 매우 반응적인 감정을 경험하는 경향이 있습니다.

그들은 높은 최고점과 낮은 최저점을 경험합니다. 이러한 이유로 신경증 점수가 높은 사람들은 종종 불안과 우울증에 더 취약하고(Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조) 주관적, 심리적 웰빙이 낮습니다(Sun et al., 2018). 신경증은 또한 섭식 장애와 관련이 있습니다.

(Farstad et al., 2016), 문제가 있는 대처 전략(예: 철수)(Connor-Smith & Flachsbart, 2007), 외상적 사건 이후의 회복력 저하(Oshio et al., 2018)는 종종 부정적인 감정을 통제하는 데 어려움을 겪는 강한 경향의 결과입니다. 신경증은 타인과의 문제로 이어질 수 있습니다(Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조). 여기에는 성적 기능 장애(예:

발기 또는 오르가즘; Allen & Walter, 2018), 결혼 만족도 감소(Sayehmiri et al., 2020), 외로움 증가(Buecker et al., 2020), 공격성(Hyatt et al., 2019), 괴롭힘(Mitsopoulou & Giovazolias, 2015), 거짓 소문을 믿을 가능성이 더 높습니다(Lai et al., 2020). 마지막으로, 신경증과 관련된 과잉을 설명하면, 신경증이 심한 사람들은 스마트폰(Erdem & Uzun, 2022)과 인터넷(Kayi et al., 2016)에 중독될 가능성이 더 높고, 주의력이 덜하며(Giluk, 2009), 완벽주의적 경향을 보임에도 불구하고(Stricker et al., 2019), 더 비생산적인 작업에 참여합니다.

행동(Grijalva & Newman, 2015)과 일반적으로 자신의 직업에 대한 만족도가 낮습니다(Judge et al., 2002). 새로운 경험에 대한 개방성 Big Five 성격 특성의 마지막인 경험에 대한 개방성 창의성은 "개인이 얼마나 창의적이고, 열린 마음을 가지고 있으며, 미학적으로 뛰어난가"를 의미합니다(Funder & Fast, 2010, p. 679). 새로운 경험에 대한 개방성은 보다 자유로운 정치적 태도와 낮은 우익 권위주의와 관련이 있습니다(Ozer & Benet-Martínez, 2006 참조). 이는 성과 같은 문제에 대한 개방적인 사고방식(Allen & Walter, 2018)에 반영되어 있습니다. 여기에는 합의에 의한 비밀부 일처제에 참여하려는 강한 욕구(Moors et al., 2017)가 포함됩니다. 개방성은 또한 보편주의에 더 큰 가치를 두는 것과 관련이 있습니다(Fischer & Boer, 2015). 여기에는 타인을 향한 보다 친사회적 행동(Thielmann et al., 2020)이 포함됩니다.

자신의 인그룹 외부(Tidikis & Dunbar, 2019)와 세계 공동체와의 더 큰 동일시(Jenkins et al., 2012)는 사람들이 경험에 개방적이어서 외로움을 덜 느끼는 경향이 있습니다(Buecker et al., 2020). 개방성이 높은 것은 일반적으로 창의성과 관련이 있으며(Karwowski & Lebeda, 2016), 두 번째 언어를 더 잘 습득할 수 있는 능력(Chen et al., 2021), 명확한 꿈을 더 자주 꾸는 능력(Hess et al., 2017), 더 성찰적이고 복잡한 음악을 선호하는 것(Rentfrow & Gosling, 2003)과 같은 결과에 반영되어 있습니다.

퍼리의 5가지 성격 특성.

이제 우리가 당신에게 Big Five 측정 항목을 소개했으므로, 우리는 그룹으로서 퍼리들이 일반적으로 어떻게 측정 항목에 대한 점수를 매겨보세요. 우리는 수년간 수행한 많은 연구에 Big Five 차원을 포함시켰으며, 일반적으로 설문 조사의 공간 제한으로 인해 Gosling et al. (2003)의 짧은 10개 항목 측정 항목을 사용했습니다. 그림 18.1에서 볼 수 있듯이, 퍼리의 평균 평가는

각 차원은 연구 전반에 걸쳐 비교적 안정적이었으며, 이는 결과의 일관성을 암시합니다. 5 퍼리는 그룹으로서 경험에 대한 개방성에서 가장 높은 점수를 받는 경향이 있으며, 그 다음으로는 친화성, 성실성, 정서적 안정성(신경증의 연속선의 다른 쪽 끝)이 뒤 따릅니다. 외향성은 퍼리가 7점 척도의 중간 지점에 가깝거나 그 아래에 있는 유일한 차원입니다. 이러한 결과를 종합해 보면, 퍼리가 어떤 사람인지에 대한 많은 일반인의 개념과 일치하는 듯합니다. 우선, 퍼리 팬덤의 판타지 테마와

매우 창의적인 성격 덕분에 새로운 경험에 매우 개방적인 사람들을 끌어들이는 것 같습니다.

마찬가지로, 팬덤이 중시하는 수용과 관용(19장 참조)은 퍼리의 친화성과 개방성에 대한 상당히 높은 점수와 일치합니다. 반면에, 퍼리의 상당히 낮은 외향성 점수는 퍼리가 벽초롱이나 외부인으로서 내부를 들여다보는 데 익숙했던 사람들의 집단을 대표한다는 생각과 일치하며, 이들은 고독한 취미 관련 추구(예: 독서, 쓰기, 그림 그리기)에 많은 시간을 보냈을 수 있습니다.

5 이것은 사용되는 척도가 작기 때문에 중요하며, 따라서 다음과 같은 경향이 있습니다.

변동 또는 "무작위적인 잡음"

그림 18.1. 시간 경과에 따른 성격 차원의 평균 평가(7점 척도).

빅 파이브 성격 특성: 페리 대 다른 샘플 페리들의 빅 파이브 성격 특성 점수를 살펴보는 것은 유익하지만, 이러한 평균 자체로는 그다지 유용하지 않을 수도 있습니다.

예를 들어, 우리는 페리를 경험에 상당히 개방적인 것으로 특징지었지만, 대부분의 사람이 경험에 대한 개방성에서 페리보다 더 높은 점수를 받는다는 것을 발견한다면 이는 잘못된 특징지어졌을 수 있습니다. 이러한 가능성을 테스트하기 위해, 우리는 페리의 빅 파이브 성격 특성 점수를 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬, 대학생의 점수와 비교했습니다(Reysen et al., 2016). 그림 18.2에서 볼 수 있듯이, 페리는 외향성, 친화성, 정서적 안정성 점수 면에서 일반적으로 판타지 스포츠 팬과 대학생과 비슷했습니다.

그러나 성실성에 관해서는 페리들은 대학생들보다 낮은 점수를 받았습니다. 대학생들이 계획과 조직에 능숙할 것으로 기대된다는 점을 감안하면 놀라운 일이 아닐 수도 있습니다.

대학에 진학한 6. 다른 미디어 기반 팬 그룹과 관련하여,

6 물론, 13장에서 보았듯이 대부분의 페리는 대학생입니다.

또는 전 대학 학생이었을 수도 있는데, 이는 대학생들 사이에서도 마찬가지로 의미합니다.

3.00.

3.50.

4.00.

4.50.

5.00.

5.50.

6.00.

2011 2012 2014 2017 2018 2019.

개방성, 정서적 안정성.

성실함, 친화성.

외향성.

애니메이션 팬의 경우 페리는 외향성, 친화성, 성실성 면에서 상당히 높은 점수를 받았는데, 이는 페리가 애니메이션 팬보다 기존의 "괴짜" 고정관념(예: 집에 틀어박혀 있는 사람, 집착하는 사람, 온라인에서 논쟁을 좋아하는 사람)에 덜 부합한다는 것을 의미합니다.

그림 18.2. 샘플 간 평균 비교(7점 척도).

마지막으로, 그림 18.1과 일치하게, 페리는 경험에 대한 개방성 측면에서 연구된 그룹들 사이에서 상당히 두드러졌으며, 다른 그룹들보다 상당한 차이로 더 높은 점수를 받았습니다. 이는 다른 팬 그룹과 인구통계적으로 비슷한 사람들(예: 대학생) 사이에서도 페리가 특히 창의적이며 새롭고 색다른 것을 가까이 받아들일 수 있음을 시사할 수 있습니다. 다른 측정과의 상관관계 이러한 다양한 성격 변인을 살펴보면, 무언가에 이름을 붙이는 것이 무언가를 이해하는 것을 의미한다는 믿음인 명목상의 오류에 빠지기 쉽습니다. 주의하지 않으면 성격 특성을 측정하고 라벨을 붙이는 것이 이 함정에 빠질 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 자석 주위에 철분이 패턴으로 조직되는 것을 처음 관찰한 사람이라고 상상해 보세요. 당신은 이 현상을 "자성"이라고 라벨을 붙이기로 결정했습니다.

페리는 성실성이 약간 낮을 수 있는데, 이는 그들이 규칙과 관습을 따르고 적응하려는 필요성을 덜 느끼는 것을 설명할 수 있습니다.

3.00 3.50 4.00 4.50 5.00 5.50 6.00.

개방 상태.

감정적 안정성.

성실성.

친절함.

외향성.

퍼리 스포츠 애니메이션 학생.

좋습니다. 이제 우리는 그것이 자기성이라고 불리는 것을 압니다. 하지만 그것을 자기성이라고 부르는 것이 우리에게 무엇을 가져다 줄까요? 그것이 왜 그 찌꺼기가 그런 식으로 스스로를 조직하는지 이해하는 데 도움이 될까요? 그 라벨이 그것이 일어나지 않는 조건을 이해하는 데 도움이 될까요? 라벨 자체는 설명이 아니며, 그저 그것에 이름을 붙인다고 해서 그 현상에 대한 더 많은 정보를 얻을 수 있는 것도 아닙니다. 같은
퍼리의 성격 특성을 측정하는 데에도 해당합니다. 우리는 매우 창의적인 퍼리를 가리키며 "보세요, 그 퍼리들은 경험에 매우 열려 있습니다."라고 말할 수 있고, 누군가가 우리에게 어떻게 그것을 알았는지 묻는다면, 우리는 "글쎄요, 그냥 그들을 보세요. 그들은 창의적인 일을 합니다!"라고 말할 수 있습니다. 하지만 이것은 모두 순환적입니다. 퍼리는 창의적이기 때문에 경험에 열려 있고, 그들이 창의적이 되는 이유는 그들이

새로운 경험에 대한 개방성이라는 성격 특성이 높습니다. 이 순환에서 벗어나려면 성격 특성에 대한 탐구에 두 번째 단계를 추가해야 합니다. 퍼리의 성격 특성을 측정하는 것 외에도 이러한 특성이 다른 흥미로운 생각, 감정 또는 행동을 의미 있게 예측하는지 확인해야 합니다. 자석 예로 돌아가서, 자석 주위에 정리된 철분 가루를 자력이라고 표시하는 것은 그다지 도움이 되지 않지만 "자성인 것은 다른 자성 물질을 끌어당기는 경향이 있습니다"라고 말하고 철분 가루를 끌어당긴 자석이 코발트나 니켈 가루에는 같은 일을 하지만 플라스틱 가루에는 그렇지 않다는 것을 보여주는 것이 도움이 됩니다. 그래서 수년에 걸쳐 우리는 성격의 빅 5 차원이 퍼리의 팬 관련 변수를 예측하는 정도를 조사했습니다. 이러한 결과의 요약된 버전은 표 18.1에서 찾을 수 있습니다. 결과에 따르면 빅 5 성격 특성은 퍼리 관련 변수의 유일한 예측 요인과는 거리가 멀고 가장 큰 예측 요인이 될 가능성도 없습니다. 그럼에도 불구하고, 그들은 퍼리 행동을 이해하는 복잡한 퍼즐에 유용한 조각을 제공합니다. 예를 들어, 다른 퍼리를 직접 만나는 것에 관해서, 외향성은 어떤 퍼리가 미팅과 컨벤션에 나가고 어떤 퍼리가 집에 있는지를 예측하는 가장 강력한 요인이었습니다. 반면에 외향성은 온라인에서 다른 퍼리와 상호 작용하는 것(예: 포럼 및 Telegram 그룹)을 예측하는 데 훨씬 덜 중요했습니다. 이는 외향성이 덜한 사람들이 다른 퍼리와 직접 상호 작용하는 것보다 온라인에서 다른 퍼리와 상호 작용하는 것이 더 쉽다는 것을 시사할 수 있습니다. 그리고 관련된 맥락에서 외향성은 또한 공개적으로 퍼리인 것을 예측하는 가장 강력한 요인이었습니다.

다른 사람들에게 당신의 털복숭이 정체성을 공개하는 것입니다. 21장에서 보여드리듯이, 모든 털복숭이가 편안함을 느끼는 것은 아닙니다. 주변 사람들에게 자신들의 털복숭이 정체성을 드러내기 때문입니다.

낙인은 있지만 외향적인 퍼리는 더 잘 받아들이는 듯하다. 낙인에 대해 덜 걱정하고 자신감이 더 많기 때문일 수도 있고, 단순히 친구 관계가 더 넓고 사회적 지원 네트워크가 더 좋기 때문일 수도 있다.

표 18.1. 빅 파이브 성격 차원과 팬덤 관련 변수 간의 상관 관계.
변수 EAC ES O 빈도 모임 .21** .04 .09** .04 .05 빈도 규칙 .20** .08** .06* .06*

.07** 빈도 온라인 포럼 .06* .05 .02 .01 .06* 퍼리 ID 공개 .17** .03 .02 .02 .10** 퍼소나 식별 .07* .11** .07* -.01 .19** 종 식별 -.05 .10** -.01 -.11** .09** 종 선호도 -.03 .03 -.05 -.04 .09** 종 영적 .003 .12** .05 -.04 .07* 빈도 퍼소나 변경 .02 -.05

-.09* -.12** .02 동물과의 연대 .04 .20** .06 -.06 .22** 새로운 모피에 대한 부정적인 견해 -.10** -.20**

.01 -.06 -.23** 엘리트주의 자체 팽창 .07* .01 .03 .08** .04 엘리트주의 기타 폼하 -.04 -.16** -.04 -.04 -.11** 참고. * p 인터넷 --> VCL --> Anthrocon 사이트 --> 퍼슈트 --> 퍼슈트 = 본격적인 퍼리".

"저는 어렸을 때 The Fox & the Hound를 좋아했습니다. 이 덕분에 여우에 대한 호감이 생겼고, 여우를 연구하게 되었습니다. 인터넷, 애니메이션/만화의 의인화, 그리고 다른 것들이 저를 완전히 팬덤으로 이끌었습니다."

"저는 로케몬/소닉 팬아트에 대한 진지한 토론을 보고 처음 접했습니다. 세부 사항에 대한 눈, 건설적인 비판, 생물학적 정확성에 대한 끈기가 저를 매료시켰습니다."

"저는 왜 이 캐릭터에 이렇게 반했는지, 그리고 그것이 저를 무엇으로 만들었는지 전혀 몰랐습니다. 10년 전, 저는 MTV의 Sex 2k 프로그램을 우연히 보았는데, 그것은 그저 퍼리에 대한 것이었습니다. 저는 조사를 좀 했고, 제가 팬덤에 공감한다는 것을 알게 되었습니다."

주제 5: 친구(12.1%)

다섯 번째 주제는 설명이 필요 없을 정도로 명확합니다. 친구가 참가자를 팬덤에 소개했습니다.

"친구가 저를 팬덤에 소개했고, 저는 흥미를 느꼈고 탐험하기 시작했습니다. 제가 알기도 전에 저는 빠져들었고, 저만의 퍼소나를 만들어냈고 그 이후로 퍼리가 되었습니다."

"친구가 나에게 furraffinity를 보여주었고 그 사이트(와 친구)에 반해버렸어요."

"저는 제게 팬덤을 알려준 친구들이 있었습니다. 제가 퍼리라는 걸 아주 빨리 깨달았어요."

주제 6: 동물/자연에 대한 사랑(4.9%)

이 주제는 사람들이 동물과 자연을 사랑하는 마음이 결국 팬덤으로 이어졌다는 반응을 반영합니다.

"저는 항상 동물에 관심이 많았습니다. 유치원 때 동물원에 갔어요. 어렸을 때 고양이와 주인 놀이를 했어요(저는 고양이였어요). 초등학교 때부터 동물 관련 주제에 대해 조사하기 시작했고.

할머니 농장에서 말과 개들과 시간을 보내는 것. 인터넷에 접속하자마자 인터넷에서 퍼리 커뮤니티를 발견했어요. 대학에서 동물학을 공부했어요. 저는 항상 다른 종(인간이 아닌)이 세상을 보는 관점에 매료되었어요."

"저는 평생 새를 사랑했습니다. 새를 좋아하는 다른 많은 사람들도 만났습니다. 이제 저는 제가 "정상"이라고 느낍니다. 제가 좋아하는 주제에 대해 "열광"해도 좋습니다!"

"저는 항상 동물을 좋아했고, 종종 동물적인 면(꼬리, 감각 등)이 있으면 재미있고 멋진 거라고 생각했습니다.

이 사랑은 제 글쓰기와 웹툰에 대한 사랑으로 잘 표현되었습니다. 제가 가장 좋아하는 것에는 항상 동물이 포함되었고, 제 글의 캐릭터는 대부분 인류 동물입니다. 그로부터 퍼리 팬덤으로 가는 것은 작은 발걸음일 뿐이었습니다."

주제 7: 롤플레이팅과 세컨드 라이프(4.2%).

새로운 것을 발견하는 또 다른 방법은 롤플레이팅과 세컨드 라이프를 이용하는 것입니다.

“1990년대 초 AOL의 톨플레잉”

"Tapestry MUCK에서 RP를 시작하고, 마음에 드는 아트워크를 찾고, 커뮤니티 내에서 친구를 사귀는 것."

"저는 어렸을 때부터 여우와 항상 동일시했습니다. 온라인, 특히 세컨드 라이프에서의 경험이 저를 팬덤으로 이끌었고, 제 관계를 더 진지하게 고려하게 만들었습니다."

주제 8: 다양한 팬덤(3.6%)

일부 팬은 다른 팬덤에 있는 동안 노출을 통해 퍼리 팬덤에 들어오기도 했는데, 이는 많은 퍼리가 다른 팬덤(예: 애니메이션, 공상 과학, 11장 참조)의 회원이라는 사실과 일치합니다.

"1975년 Gen Con 컨벤션에서 일어났습니다. 제가 "만화"가 아닌 최초의 의인화된 예술 작품을 본 곳이 바로 그곳입니다. 저에게 너무나 강한 영향을 끼쳐서 팬덤의 존재를 알기도 전에 몇 년 동안이나 그것을 가지고 다녔습니다. 팬덤을 발견한 것은 저에게는 완전하지만 인생을 바꾸는 우연이었습니다."

“1980년 월드콘에서의 퍼리 아트”

"저는 1996년에 스타폭스 팬덤을 발견했고, 1999년에 퍼리 팬덤을 발견했습니다. 저는 잠복했지만, 2008년까지 퍼리로서 정체성을 느끼는 데 불편함을 느꼈습니다."

"저는 애니메이션 사이트를 통해 퍼토피아를 알게 되었고, 그 커뮤니티에 대해서도 알게 되었습니다."

주제 9: 포르노(3.1%)

이 부분도 설명이 필요 없을 정도로 명확합니다. 참가자들은 퍼리 포르노를 우연히 발견한 후 퍼리 팬덤을 발견했습니다. 5.

"포르노를 발견하고, 그 이상의 것이 있다는 걸 알게 되었고, 퍼리(furry)가 되었습니다."

"저는 yiff를 많이 봤고 퍼리가 되었고 더 이상 yiff를 보지 않지만 지금은 퍼리 팬이 되었습니다."

"그때보다 내가 더 나아졌어요."

주제 10: 가족/중요한 다른 사람(2.1%).

마지막 주제는 가족이나 연인을 통해 팬덤에 소개되는 것을 반영합니다.

"저는 퍼리와 데이트를 시작했고, 그를 통해 퍼리 팬덤도 즐기게 되었습니다."

"제 여자친구는 퍼리 아티스트예요. 그녀가 저를 커뮤니티에 소개해줬어요. 거기서부터 눈덩이처럼 불어났죠."

"제 아들은 퍼리인데, 저는 커뮤니티(그리고 퍼슈트와 액세서리 제작!)를 정말 좋아한다는 걸 알게 되었어요!"

5 이 발견은 우리가 10장과 19장에서 논의한 연구와 일치합니다.

포르노 사용이 퍼리들 사이에서 흔하지만, 퍼리의 퍼리 미디어에 대한 관심의 핵심은 거의 아니라는 것을 보여줍니다. 이 경우, 퍼리의 약 3%만이 퍼리 포르노에 대한 관심을 통해 팬덤을 찾았습니다.

—퍼리가 대부분 퍼리에게 우선적으로 페티시즘이라면 더 높을 것으로 예상되는 숫자이며, 퍼리가 주로 섹스에 의해 결정된다는 고정관념에 반하는 숫자입니다(21장 참조).

퍼리로의 경로에 대한 양적 연구.

위의 결과는 본질적으로 개방형이었으며, 즉 연구자인 우리가 응답을 분류하고 구성하는 책임이 있었습니다. 이는 우리 자신의 편견이나 해석이 결과에 영향을 미칠 가능성이 있기 때문에, 우리는 또한 이 주제에 대한 정량적 데이터를 수집했습니다.

구체적으로, 우리는 팬들에게 퍼리가 되고자 하는 관심에 영향을 준 다양한 출처의 정도를 평가해 달라고 요청했습니다(1 = 확실히 영향이 없음에서 7 = 매우 중요한 영향). 그림 19.1에서 볼 수 있듯이, 가장 높은 평가를 받은 영향 중 다수는 위에서 확인한 주제와 일치하며, 컨벤션에서 퍼리들이 직접 대화에서 제안한 몇 가지 추가 범주가 추가 맥락을 제공합니다. 예를 들어, 특정 미디어가 개방형 데이터에서 추출한 일반적인 주제인 반면, 양적 데이터는 한 걸음 더 나아가 이 미디어가 주로 아트웍, 종종 애니메이션(디즈니 영화가 가장 일반적인 구체적인 예 중 하나임)으로 구성되어 있음을 보여줍니다.

그림 19.1. 퍼리가 되기로 결정하는 데 영향을 미친 요인에 대한 평가(7점 척도).

이러한 연구를 종합해 보면 퍼리가 퍼리 팬덤에 들어오게 된 경로에 대한 몇 가지 주요 사실이 드러납니다.

첫 번째는 많은 퍼리가 묘사하는 것입니다.

2 3 4 5 6 7 다른 팬덤(예: 애니메이션) 애완동물 특정 영화 친구 디즈니 만화/웹툰 쓰기 특정 경험 어린 시절의 영향 애니메이션 특정 중 내 안의 느낌 아트웍 인터넷.

팬덤을 의도적으로 찾는 것이 아니라, 팬덤을 우연히 발견한 것으로 스스로를 평가합니다. 두 번째는 팬덤으로 들어가는 이러한 입구가 스포츠 팬에 대한 과거 연구와 상당히 다르다는 것입니다.

실제로 퍼리는 스포츠 팬(훨씬 더 대중적인 관심사)의 경로보다 애니메이션 팬(또 다른 틈새 시장, 미디어 기반 팬덤)의 경로와 더 가깝습니다.6 세 번째는 퍼리는 일반적으로 무언가가 자신에게 "클릭"되었다고 설명하고, 퍼리와 관련된 일을 하고 있었고 그 과정에서 퍼리 커뮤니티를 우연히 만났다고 말합니다. 이 우연한 사건으로 많은 사람이 자신의 자리와 사람을 찾았다는 느낌을 갖게 되었는데, 이는 이 장의 나머지 부분에서 논의할 소속감에 대한 욕구를 충족시키는 것과 매우 흡사합니다. 그런 의미에서 팬덤으로 가는 경로에서 초점을 옮겨 퍼리를 관심사와 퍼리 커뮤니티로 이끄는 구체적인 동기에 더 직접적으로 초점을 맞춰 보겠습니다. 완의 팬 동기 대니얼 완은 가장 유명한 팬 심리학자입니다. 사실, 팬 심리학에 대한 그의 연구는 너무 유명해서 팬의 동기에 대한 논문을 쓸 때 적어도 한 번은 그를 언급하지 않는 것은 거의 불가능할 것입니다.

Wann(1995)은 스포츠 팬에 관한 연구를 통해 사람들을 움직이는 8가지 동기를 제안했습니다.

스포츠에 대한 관심에 대한: (1) 소속감(팬덤의 다른 사람들과 연결감을 느끼는 것), (2) 가족(가족과 함께 할 수 있는 기회), (3) 미학(팬 관심사의 예술적 아름다움), (4) 자존감(관심사가 자신에 대해 더 나은 기분을 느끼게 함), (5) 경제적(팬이 되어 얻는 재정적 이득), (6) 유스트레스(흥분이나 긍정적 스트레스), (7) 탈출(일상 생활의 번거로움에서 벗어날 수 있는 기회), 그리고 (8) 오락(즐거움 경험). 그는 이 여덟 가지 다른 동기를 측정하여 다음과 같은 사실을 발견했습니다.

6 이는 a에 대한 팬덤의 콘텐츠 가용성이나 접근성의 결과일 수 있습니다.

주류 청중: 사람들은 스포츠 미디어에 노출되지 않으려고 적극적으로 노력해야 하지만 많은 사람들은 퍼리 팬덤이 존재한다는 사실을 알지 못합니다. 실제로 우리가 가장 흔하게 하는 반응 중 하나는 다음과 같습니다.

일반인에게 우리의 작업을 설명할 때 가장 많이 듣는 질문은 퍼리가 뭐냐고 묻는 것입니다. 이런 이유로 퍼리는 축구 팬덤보다 퍼리 팬덤에 대한 대중의 인식이 낮기 때문에 우연히 팬덤에 들어와야 할 수도 있습니다. 하지만 퍼리 컨벤션의 규모가 커지고, 인터넷 문화(퍼리가 일반적으로 더 널리 알려진 곳)에 몰두하는 사람들이 늘어나고, 주토피아와 같은 영화와 보잭 호스맨과 같은 쇼가 주류를 이루면서 의인화된 동물 캐릭터가 두드러지게 등장하면서 상황이 바뀔 수도 있습니다.

스포츠 팬 중에서 가장 높은 평가를 받은 동기는 오락, 유스트레스, 소속감, 자존감이었습니다. 이러한 변인은 또한 팬십(즉, 팀 동일시)과 강력하게 상관관계가 있었습니다. 다시 말해, 대부분의 스포츠 팬은 재미있고, 경기가 어떻게 될지 모르는 설렘이나 스릴을 즐기고, 다른 스포츠 팬들과 함께 있는 것을 즐기고, 팬 관심을 통해 자존감이 높아졌기 때문에(예: 팀이 이겼을 때 자랑스러움을 느끼기 때문에) 스포츠 팬이었습니다.

Wann이 스포츠 팬을 염두에 두고 자신의 척도를 개발했지만, 다른 팬들의 동기를 측정하는 데도 쉽게 적용할 수 없는 이유는 없습니다. 이를 위해 Schroy et al. (2016)은 퍼리, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬 샘플에 Wann의 척도를 적용했습니다. 이 척도에는 Wann의 원래 8가지 동기와 두 가지 그럴듯해 보이는 추가 동기가 포함되었습니다.

동기(다른 사람의 주의를 끌기 위한 것과 관심에 대한 성적 매력). 그림 19.2에서 보듯이, 이 척도에서 퍼리의 가장 높은 동기는 오락, 탈출, 소속감을 포함했습니다.

이것들은 대체로 애니메이션 팬과 판타지 스포츠 팬의 동기와 일치했지만, 퍼리는 다른 두 그룹보다 탈출주의와 소속감에서 더 높은 점수를 받았고, 판타지 스포츠 팬보다 오락성에서 더 높았지만 애니메이션 팬은 그렇지 않았습니다. 그리고 퍼리는 애니메이션이나 판타지 스포츠 팬보다 성적 매력과 자존감에서 상당히 높은 점수를 받았지만, 상대적으로 이러한 특정 동기는 목록에서 상당히 낮았고 결코 퍼리 팬덤에 참여하는 가장 중요한 동기는 아니었습니다.

그림 19.2. 퍼리, 애니메이션, 판타지 스포츠 팬들이 각자의 팬 커뮤니티에 참여하려는 동기를 평가한 결과(7점 척도).

우리는 회귀 분석이라고 불리는 분석을 통해 이 데이터에 대한 후속 분석을 수행했습니다. 간단히 말해서, 우리는 참가자의 10가지 다른 동기에 대한 점수가 팬의 팬십 점수 또는 팬덤 점수를 동시에 예측할 수 있도록 한 두 가지 통계적 모델을 실행했습니다. 팬십과 팬덤에 대한 결과는 각각 그림 19.3과 그림 19.4에 나와 있습니다. 그림 19.3에서 팬십(특히 퍼리 콘텐츠에 대한 관심)은 소속감에 대한 욕구에 의해 가장 강력하게 예측되고, 그 다음으로 훨씬 작지만 여전히 중요한 성적 매력에 대한 욕구가 뒤따릅니다. 엔터테인먼트와 가족도 팬십의 상당히 약한 예측 요인으로 나타났습니다. 반면에 팬덤 점수

팬 커뮤니티에 대한 관심은 소속감에 대한 욕구에 의해 거의 전적으로 동기가 부여되었으며, 오락은 훨씬 약한 이차적 동기였습니다.

1 2 3 4 5 6 7.

성적 매력.

주목.

오락.

탈출하다.

유스트레스.

간결한.

자존감.

미적인.

가족.

귀속.

퍼리 애니메이션 스포츠.

그림 19.3. 퍼리의 팬십 정도를 예측하는 동기를 가진 회귀. 표준화된 베타가 제시됨, * $p < .05$.

그림 19.4. 퍼리의 팬덤 동일시 정도를 예측하는 동기를 포함한 회귀.

표준화된 베타가 제시됨, * $p < .05$.

-0.05 0 0.05 0.1 0.15 0.2 0.25 0.3 심미적 경제적 관심 탈출 자존감 유스트레스 가족* 오락* 성적 매력* 소속감*.

-0.05 0 0.05 0.1 0.15 0.2 0.25 0.3 0.35 0.4.

간결한.

미적인.

주목.

성적 매력.

자존감.

유스트레스.

가족.

탈출하다.

오락*.

귀속*.

이러한 결과는 스포츠 팬(예: Wann, 1995)의 결과와 퍼리 팬덤 참여의 가장 큰 원동력이 소속감이라는 것을 보여 주는 퍼리 팬덤 참여에 대한 우리의 개방형 질문에서 수렴되며, 애니메이션과 판타지 스포츠 팬의 경우에도 마찬가지였습니다. 이 결과는 또한 어느 정도 차이가 있음을 보여줍니다.

팬 커뮤니티에 대한 관심과 달리 어떤 것에 대한 사람의 일반적인 관심을 유발하는 것은 무엇인가?

둘 다 주로 소속감에 대한 욕구에 의해 주도되었지만, 성적 관심과 같은 일부 동기는 팬덤이 아닌 팬십을 주도하는 데 고유합니다. 또는 다른 방식으로 표현하자면, 퍼리의 퍼리 미디어에 대한 관심은 적어도 어느 정도 퍼리 포르노에 대한 관심에 의해 주도될 수 있지만, 퍼리 포르노는 퍼리가 퍼리 팬덤의 일원이 되고자 하는 욕구에 사실상 아무런 역할을 하지 않습니다. 심리적 욕구 이전 섹션에서 우리는 팬의 관심사에 특화된 동기적 변인을 살펴보았습니다. 그러나 인간은 팬의 관심사에만 국한되지 않는 여러 다른 요인에 의해 주도되는 복잡한 존재입니다. 예를 들어, 팬 커뮤니티는 인간이 그룹에 속하려는 더 광범위한 경향의 한 가지 표현일 뿐입니다. 따라서 우리는 더 광범위한 사회적 행동을 주도하는 동기 중 일부가 팬 그룹에 가입하도록 강요할 수도 있는지 물어볼 수 있습니다. 이를 위해 Vignoles et al.의 연구를 살펴보겠습니다. (2006) 사회적 종으로서 우리의 행동을 주도하는 6가지 핵심 동기를 제안했습니다. (1) 자존감(자신의 가치에 대한 인식), (2) 연속성(과거, 현재, 미래의 자기 서사 간의 연결 추구), (3) 독특성(자신을 독특한 개인으로 인식하려는 욕구), (4) 소속감(다른 사람과의 연결성 느낌), (5) 효능감(자신의 목표를 달성할 수 있는 자신감과 역량 느낌), (6) 의미(인생의 의미와 목적에 대한 감각). 연구자들은 다른 모든 것이 동등하다면 사람들이 이러한 심리적 요구를 충족시키는 그룹과 동일시한다는 것을 관찰했습니다. 이 연구를 바탕으로 우리는 이 6가지 변수를 측정했습니다.

잘 확립된 심리적 요구에 대한 4가지 추가 측정과 함께 퍼리 샘플에서: 사회적 자원에 대한 필요성(예: Haslam et al., 2018; Smodis-McCune et al., 2022), 세상에 대한 자신의 인식이 타당하다고 느낄 필요성(Swann, 1983), 우리 삶에서 통제감을 느낄 필요성

그리고 세상에서 인식되는 불확실성의 감소(Hogg, 2000). 구체적으로, 우리는 펄리들에게 펄리 커뮤니티에 있는 것이 펄리 팬덤에 참여하도록 동기를 부여하는 요인을 측정하는 방법으로 10가지 다른 요구 사항을 각각 충족시키는 정도를 평가하도록 요청했습니다. 그림 19.5에서 볼 수 있듯이, 가장 큰 팬덤의 동기 요인은 사회적 지원, 소속감, 독특성, 자존감에 대한 욕구를 충족시키는 능력이었습니다.

그림 19.5. 팬덤 참여를 통해 충족된 심리적 요구의 평균 평가(7점 척도).

2 2.5 3 3.5 4 4.5 5 5.5.

내 인생의 불확실성을 줄여줍니다.

내 세계관이 확인되었습니다.

나에게 "의미"를 느끼게 해준다.
내 인생에서.

내 삶에 과거, 현재, 미래가 연속된다는 느낌을 줍니다.

세계관을 제공합니다(세상을 보는 관점).

내가 유능하고 능력 있는 사람이라는 기분이 든다.

나에게 자존감을 준다.

다른 사람과 비교해 나를 독특하고 특별하게 만들어준다.

다른 사람들과 가까워지거나 받아들여지는 느낌을 줍니다.

필요할 때 사회적 지원을 제공하는 우정을 제공해 줍니다.

그림 19.6. 심리적 요구가 펄리의 팬십 정도를 예측하는 회귀. 표준화된 베타가 제시됨, * $p < .05$.

그림 19.7. 펄리의 팬덤 동일시 정도를 예측하는 심리적 요구 사항의 회귀.
표준화된 베타가 제시됨, * $p < .05$.

-0.1 0 0.1 0.2 0.3 0.4.

능력.
불확실성을 줄이세요.

사회적 지원
세계관을 제공합니다.

연속성.
귀속.
세계관을 검증합니다.

독특성*.
자존감*.

의미*.

-0.05 0 0.05 0.1 0.15 0.2 0.25 0.3 불확실성 감소 역량 연속성 세계관의 고유성 제공 세계관의 의미 검증 소속감* 자존감* 사회적 지원*.

Daniel Wann의 동기에 대한 접근 방식과 유사하게, 우리는 10가지 다른 동기 부여 요인이 팬십과 팬덤 점수를 예측할 수 있는 또 다른 회귀 모델 쌍을 실행했습니다. 그림 19.6에서 볼 수 있듯이, 삶의 의미는 팬십의 가장 강력한 동기 부여 요인이었고, 그 다음으로 자존감과 독특함/고유함에 대한 감각이 약간 뒤따랐습니다. 반면에 사회적 지원, 자존감, 소속감은 팬덤 정체성의 동기 부여 요인이었습니다(그림 19.7 참조). 이 결과는 퍼리의 퍼리 콘텐츠에 대한 관심과 퍼리 팬덤에 대한 관심을 어떻게 다른 요인이 동기 부여하는지 다시 한 번 보여줍니다. 또는 다른 방식으로 말하자면, 퍼리에게 동기를 부여하는 것이 무엇인지 물을 때, 퍼리를 주제로 한 미디어에 대한 관심을 동기 부여하는 것이 무엇인지, 아니면 퍼리가 퍼리 커뮤니티의 일원으로 정체성을 부여하는 것이 무엇인지 알아야 합니다. 이 연구의 결과는 일반적으로 6장에서 제시된 결과와 일치하는데, 팬십은 개인적, 개별적 추구(의미와 고유성)에 의해 동기가 부여되는 반면, 팬덤은 그룹 멤버십을 통해서만 얻을 수 있는 것(예: 사회적 지원, 소속감)에 의해 더 많이 동기가 부여됩니다. 최적의 독특성 우리는 소속감, 즉 그룹의 일원이 되고자 하는 욕구가 퍼리가 퍼리 관심사와 퍼리 커뮤니티와 동일시하는 가장 강력한 동기 중 하나라는 것을 알았습니다. 그러나 우리는 또한 독특성이나 독특성에 대한 욕구가 퍼리가 팬덤과 동일시하도록 동기를 부여한다는 것을 보았습니다. 표면적으로 이것은 모순처럼 보입니다. 거의 정의에 따르면 그룹에 속한다는 것은 개인의 정체성에서 그룹의 정체성으로 자신의 정체성을 옮기는 것을 수반합니다. 독특하고 독특하다는 것과는 반대입니다. 우리는 최적 독특성 이론(Brewer, 1991)이라는 프레임워크를 통해 이 두 가지 상충되는 동기를 더 잘 이해할 수 있습니다. 이론의 전제는 사람들이 군중에서 돋보이기를 원하지만, 또한 어느 정도까지는 집단에 어울리기를 원한다는 것입니다. 직관적으로 보면 이는 말이 됩니다. 결국 돋보이는 것은 괜찮지만, 너무 두드러지면 불편할 수 있습니다(예: 블랙타이 공식 행사에서 반바지와 타이 다이 티셔츠를 입은 유일한 사람이라고 상상해 보세요). 같은 맥락에서, 집단의 일원이 되는 것은 신나는 일일 수 있지만, 군중 속에서 길을 잃는 느낌(예: 정체성을 잃고 기계의 또 다른 톱니바퀴가 되는 것)은 불안할 수 있습니다. 이러한 요구를 균형 있게 조절하기 위해 사람들은 두 가지 요구를 모두 충족하는 "적절한 지점"에 속하는 집단을 찾습니다. 이들은 우리에게 소속감과 수용감을 주지만, 또한 다른 사람들과 구별되게 해줍니다. 7 최적의 독특성 이론은 다음과 같습니다.

7 이 "적절한 지점" 또는 균형이 어디에 있는지는 사람마다 다르다는 점에 유의해야 합니다.

사람 대 사람. 어떤 사람들은 눈에 띄고 싶은 강한 욕구를 가지고 있으며, 군중에서 눈에 띄게 해주는 그룹(예: 비.

음악 팬이 다음을 보여주는 연구를 포함하여 풍부한 연구(예: Leonardelli et al., 2010)에 의해 뒷받침된 너무 인기 없거나 인기 없는 음악을 선호하지 않으며(Abrams, 2009) 가장 큰 애니메이션 팬은 소속감과 독특성 모두에서 높은 평가를 받는다는 사실도 밝혀졌습니다(Reysen et al., 2017).

그림 19.8. 퍼리의 독특성과 소속감에 대한 인식이 상호 작용하여 팬덤 동일시 정도를 예측함.

이 이론이 퍼리들이 퍼리 팬덤과 동일시하는 동기를 설명하는 데 도움이 되는지 테스트하기 위해 Reysen et al. (2016)은 퍼리들에게 자신이 퍼리 팬덤에 속한다고 느끼는 정도(예: "나는 퍼리 커뮤니티에 포함되고 잘 통합되었다고 느낀다")와 퍼리 팬덤이 다른 그룹과 다르다고 느끼는지(예: "퍼리 커뮤니티는 매우 독특하다")를 평가하도록 요청했습니다.

비퍼리 그룹과 비교했을 때”). 마지막으로, 우리는 퍼리들에게 퍼리 팬덤과 얼마나 강하게 동일시하는지 물었습니다. 그림 19.8에 나와 있는 결과는 퍼리 팬덤과 가장 강하게 동일시하는 퍼리는 강한 소속감을 느끼고 퍼리 팬덤이 다른 팬 그룹과 다르다고 느낀 사람들이었다는 것을 보여줍니다. 이는 최적의 독특성 이론을 뒷받침합니다. 간단히 말해서, 이 데이터는 퍼리가 퍼리인 동기의 적어도 일부는 사실이라는 것을 시사합니다.

주류 집단). 반대로, 어떤 사람들은 눈에 띄고자 하는 욕구가 매우 낮고, 규모가 크거나 상당히 주류적인 집단에 속하는 것을 선호할 수 있습니다. 모든 사람은 이 두 가지 상충되는 욕구 사이에서 다른 균형을 맞추려고 노력하며, 다른 집단은 다른 사람들을 위해 어려움을 겪습니다.

- 2.
- 2.5.
- 3.
- 3.5.
- 4.
- 4.5.
- 5.
- 5.5.
- 6.

낮은 구별 높은 구별.

팬덤.

신분증.

낮은 소속감.

높은 소속감.

퍼리 팬덤은 그룹에 적응하려는 경쟁적 욕구를 충족시키는 동시에 다른 사람들과 차별화를 이룰 수 있습니다. CAPE 모델 과학자들은 분류, 범주, 이론적 상자를 만들고 그 안에서 세계를 구성하는 것을 좋아합니다. 이는 모든 살아있는 종을 분류학적 틀로 구성하려는 생물학자에게도 마찬가지이며, 다양한 유형의 팬을 구별하려는 팬 연구자에게도 마찬가지입니다. 예를 들어, 팬 심리학자는 스포츠 팀의 열렬한 평생 팬과 팀이 좋은 시즌을 보낼 때마다 편승하는 평범한 팬을 구별하려고 할 수 있습니다. 8 비교를 계속하기 위해 생물학자는 유기체의 색상, 크기 또는 모양과 같은 물리적 특성을 사용하여 한 종을 다른 종과 구별합니다. 유사한 방식으로 팬 연구자들은 다양한 차원을 제안했습니다.

한 그룹의 팬을 다른 그룹과 구별합니다. 제안된 변수 중 일부는 동기입니다. 즉, 팬을 동기 부여하는 요인(예: 팬)에 따라 한 유형의 팬을 다른 유형의 팬과 구별할 수 있다는 의미입니다.

소속감에 의해 동기가 부여된 팬은 경제적 이유로 동기가 부여된 팬과 다를 수 있습니다.) 2021년 책에서 Plante 등은 문헌을 조사하여 연구자들이 팬을 구별하는 데 사용한 28가지 다른 요소를 발견했습니다. 우리는 통계 분석을 사용하여 이러한 변수를 결합하고 요약하여 CAPE라는 약어로 표현되는 네 가지 변수 클러스터 집합에 도달했습니다. (1) 헌신(충성심, 주제에 대한 지식 암기, 팬덤 활동 참여를 포함한 주제에 대한 관심의 정도), (2) 자산(경제적 이익 또는 성취감/성취감을 포함하여 관심에서 혜택을 얻는 정도), (3) 존재(도파민의, 긍정적 스트레스, 새로운 경험 제공을 포함하여 관심이 팬의 관심을 흡수하는 정도), (4) 표현(개인적

성장 또는 창의적인 출구로서). 이 섹션의 나머지 부분에서는 이러한 네 가지 차원이 어떻게 작용하는지 살펴보겠습니다. 모피 커뮤니티와 관련이 있으며 그들이 무엇인지.

8 과학자들이 이런 상자와 범주에 왜 신경을 쓰는지 궁금하다면,

답은 이러한 차이점이 실질적인 차이를 만들어내기 때문입니다. 예를 들어, 새가 다른 종보다 한 종에 속한다는 것을 아는 것은 생물학자가 새의 행동(예: 나무에 동지를 틀거나 땅에 동지를 틀지 여부)을 예측하는 데 도움이 됩니다. 팬과 관련하여 이러한 범주는 구매 및 소비 습관이나 어려운 시기에도 계속 머무는 것과 같은 팬 관련 행동을 예측하는 데 도움이 됩니다.

퍼리들이 생각하고, 느끼고, 행동하는 방식의 몇 가지 차이점에 대해 말해줄 수 있습니다. 우리는 먼저 CAPE 차원에서 퍼리, 애니메이션 팬, 다양한 관심사(예: 미디어, 스포츠 팀, 음악 그룹)를 가진 대학 학부 팬 간의 차이점을 조사했습니다. 그림 19.9에서 볼 수 있듯이, 퍼리는 표현 차원에서 다른 팬들과 가장 두드러졌으며, 퍼리는 다른 그룹보다 팬의 관심을 의미 있는 자기 표현 수단으로 볼 가능성이 훨씬 더 높았습니다.

이는 우리가 퍼리와 다른 팬 그룹 사이에서 발견한 몇 가지 차이점과 상당히 일치합니다. 예를 들어 대부분의 퍼리는 자신의 이상화된 버전을 나타내는 퍼소나를 만든다는 사실(7장 참조)은 애니메이션 팬덤이나 다른 팬덤(예: 스포츠, 음악)에서 비교할 만한 유사점이 없는 특징입니다. 사실, 다른 팬 그룹에서 관찰된 수준과 비슷한 존재감 차원과 함께 표현은 퍼리의 CAPE 차원 중 가장 높은 평가를 받았지만 다른 팬 그룹의 경우는 그렇지 않았습니다.

그림 19.9. 퍼리, 애니메이션 팬, 학생들의 팬 관심 차원에 대한 CAPE 모델의 평균 평가.

다음으로, 우리는 CAPE 변수가 퍼리 관련 변수의 광범위한 범위를 예측할 수 있도록 하는 일련의 회귀 분석을 실행하여 퍼리를 CAPE 동기와 관련하여 이해하는 것이 가능한지 확인했습니다. 그들이 어떻게 생각하고, 느끼고, 행동하는지에 대해 조금 말해주세요. 표 19.2는 미디어를 포함한 퍼리 특정 활동과 관련된 변수에 대한 분석 결과를 보여줍니다.

2 2.5 3 3.5 4 4.5 5.

표현.

있음.

유산.

약속.

퍼리 애니메이션을 좋아하는 학생입니다.

소비, 퍼소나, 퍼슈팅, 엘리트주의, 성적 콘텐츠. 이 데이터는 퍼리의 헌신 점수가 퍼리 관련 활동에 대한 참여에 대해 전반적으로 알려준다는 것을 보여줍니다. 이는 팬십과 팬덤 정체성(공개적으로 퍼리인 것과 마찬가지로), 퍼슈팅과 콘 참석, 퍼리 미디어 소비에 돈 쓰기, 퍼리 미디어에 몰두하기, 자신의 퍼소나와 동일시하기, 퍼리들 사이에서 더 높은 지위를 느끼기, 소비와 관련이 있습니다.

퍼리 포르노의. 다시 말해, 헌신과 관련된 동기는 퍼리의 참여와 소비 행동을 예측합니다.

표 19.2. 팬덤 관련 차원을 예측하는 팬 관심 차원의 CAPE 모델. 가변 CAPE 팬십 .43** -.03 .04 .35** 팬덤 .44** .002 .12** .19** 신원 공개 .37** .17** -.10** -.03 페리 활동 연도 .30** -.04 -.12** -.03 컨스 수 .22** .07* -.02 -.09* 페리 관련 사이트 수 .26** .01 .07* -.05 폴 퍼슈트 수 .17** .07* -.11** -.003 부분 퍼슈트 수 .15** .13** -.08* -.04 퍼슈팅 빈도 작년 .27** .14** -.07 -.01 작년에 지출한 돈 .23** .13** -.03 -.08 컨스/미트업 참석 .34** .16** -.02 -.11** 포럼 읽기/게시하기 .26** -.04 .11**

.04 미디어/뉴스 소비 .35** -.07 .11** .18** 상품 수집 .44** .02 .004 .05 페리에 대해 이야기 .27** .09* .04 .04 페리 미디어 몰입 .32** -.11** .09** .23** 퍼소나 식별 .20** .02 .06* .32** 그룹 내 상태 .33** .28** -.14** -.07 페리 미디어에 대한 성적 매력 .22** -.12** .15** -.04 페리 포르노 보기 빈도 .14** -.10* .14** -.01 참고. * $p < .05$, ** $p < .01$.

다른 변수는 더 미묘한 이야기를 전합니다. 자산 관련 동기는 공개적으로 페리인 것, 콘에 가는 것, 퍼슈팅하는 것, 페리 콘텐츠에 돈을 쓰는 것과 팬덤 내의 지위와 관련이 있었습니다. 이와 대조적으로, 이러한 페리들은 다소 더 얇은 참여를 보였습니다.

페리 콘텐츠와 페리 포르노를 볼 가능성이 낮았습니다. 이 차원은 페리 콘텐츠와 덜 연관되어 있고 팬덤의 사회적 요소, 특히 팬덤에서 자신의 지위로부터 이익을 얻는 것과 더 연관되어 있다고 제안할 수 있습니다. 반면에 존재 점수는 주로 새롭고 덜 개방적인 페리, 온라인 페리 상호 작용, 포르노 사용 및 페리 미디어에 대한 몰입과 연관되어 있었습니다. 이는 팬덤과의 상호 작용이 주로 온라인인 페리를 시사할 수 있습니다. 9 마지막으로, 마지막 차원인 표현은 팬십, 퍼소나 식별 및 몰입과 가장 강력하게 연관되어 있습니다.

모피 미디어로, 주로 모피 미디어를 소비하는 데 관심이 있는 모피를 의미할 수 있습니다.

다른 페리들과 상호 작용(컨벤션 참석과 부정적인 연관성으로 나타남).

페리가 주로 개인적인 친구이거나, 팬덤에 관여하고 싶어하거나 필요로 하지 않고도(또는 적어도 퍼소나 자체를 만드는 내용이나 과장만큼 팬덤에 매력을 느끼지 않는) 자신의 관심사를 표현하거나 배출구로 삼는 페리일 수 있습니다. 10.

표 19.3. 성격과 웰빙을 예측하는 팬 관심 차원의 CAPE 모델. 변수 CAPE 신체적 웰빙 .18** -.04 -.09** .002 심리적 웰빙 .25** .01 -.14** -.02 관계적 웰빙 .24** .04 -.06 -.06 팬덤 사회적 지원 .22** .12** .19** .21** 집단 내 도움 .26** .15** .04 -.01 참고. * $p < .05$, ** $p < .01$.

9 이는 또한 일부 우리의 어린 페리의 대리인일 수도 있습니다.

이 장의 앞부분에서 발견한 바에 따르면 많은 페리들이 페리 콘텐츠를 먼저 찾은 다음, 페리 포럼이나 페리 웹사이트에 숨어 있다가 결국 페리 이벤트와 컨벤션에 나가는 것으로 나타났습니다. 이들은 단순히 그 과정의 초기 단계에 있는 페리일 수 있습니다. 10 우리는 가상의 페리와 관련하여 이러한 차원에 대해 이야기하고 있습니다.

다른 차원을 제외한 한 차원에서 높은 점수를 받았습니다. 사실, 대부분의 페리는 이 네 가지 차원의 혼합이며, 다른 네 가지 차원을 제외한 이 네 가지 차원 중 한 가지에서만 높은 점수를 받은 페리를 찾는 것은 매우 드뭅니다. 그럼에도 불구하고, 그 차원에서 높은 점수를 받은 가상의 페리가 얼마나 상충함으로써 이 네 가지 차원을 개념화하는 데 도움이 됩니다!

또 다른 분석은 CAPE 차원이 웰빙 측정을 예측할 수 있도록 했습니다. 이 분석은 페리의 기본 동기를 기반으로 어떤 페리가 부적응을 보일 가능성이 가장 높은지 예측할 수 있는 방법이 있는지 확인함으로써 페리에 대한 부정적 고정관념(21장에 설명됨)을 밝히는 데 도움이 될 수 있습니다. 표 19.3에서 볼 수 있듯이, 현신은 가장

웰빙 측정과 강력하게 연관되어 있는데, 아마도 22장에서 제안했듯이, 헌신 동기가 팬덤을 사회적 지원의 원천으로 보고 팬덤 자체로부터 도움을 받는 것과도 연관되어 있기 때문일 것입니다. 자산 동기는 사회적 지원과 팬덤으로부터의 도움과도 연관되어 있지만, 존재의 측정과 연관되어 있지 않았고, 표현 점수도 마찬가지였습니다.

반면에 존재는 웰빙과 부정적으로 연관된 유일한 차원이었으며 위의 결과에 추가적인 맥락을 제공할 수 있습니다. 아마도 신체적 또는 심리적 웰빙에 어려움을 겪는 퍼리는 컨벤션에 참석하거나 퍼리와 직접 상호 작용하는 것에서 혜택을 얻을 수 없거나 이러한 상호 작용의 부족이 웰빙을 낮추는 데 기여할 수 있습니다. 이러한 연관성을 더 깊이 파고들기 위한 향후 연구가 필요하지만, 다른 것이 없더라도 퍼리를 움직이는 동기가 팬덤에 대한 참여의 본질과 그것이 유익할 가능성이 가장 높은지, 해로울 가능성이 높은지, 아니면 웰빙과 크게 관련이 없는지에 대해 많은 것을 말해줄 수 있음을 시사합니다. 퍼리 가치관 이 마지막 섹션에서는 동기 부여와 관련된 개념인 가치관에 초점을 맞출 것입니다. 가치관은 사람들이 자신의 행동을 안내하고 정당화하고 지시하는 데 사용하는 광범위하고 중요한 신념입니다(Schwartz, 1992). 그 자체로 동기 부여는 아니지만 사람의 가치관은 자신의 가치관에 따라 행동을 형성합니다. 11 슈워츠는 10가지 보편적 가치를 제안했습니다. 이는 문화권 전반에 걸쳐 사람들의 행동을 형성하는 데 도움이 된다는 것을 의미합니다. 12 (1) 권력(지위와 명예를 중시함), (2) 성취(아망과 성공을 중시함), (3) 쾌락주의(자기 만족을 중시함), (4) 자극(참신함과 흥분을 중시함), (5) 자기 주도(탐험과 창의성을 중시함), (6) 보편주의(사회 정의와 평등을 중시함), (7) 자선(누군가를 돕는 것을 중시함).

11 사람을 로켓에 비유한다면, 동기는 추진력을 의미합니다.

사람을 일반적인 방향으로 앞으로 나아가게 합니다. 이 비유에서 값은 추력을 정확하게 지시하고 로켓을 특정 방향으로 조종하는 데 사용되는 혈관이나 기타 장치를 나타냅니다. 12 이러한 값은 모든 문화권에 존재할 수 있지만 반드시 존재하는 것은 아닙니다.

같은 정도로. 한 문화권의 사람들은 평균적으로 자비보다 성취를 우선시하는 반면, 다른 문화권의 사람들은 성취보다 자비를 우선시할 수 있습니다.

(8) 전통(규범/문화의 보존과 유지를 중시함), (9) 적응(사회적 기대를 중시함), (10) 보안(자기와 가까운 사람들의 안전을 중시함)(Schwartz & Boehnke, 2004). 퍼리의 가치가 그룹으로서 다른 가치와 다른지 알아보기 위해, 우리는 10가지 가치 각각에 대한 퍼리의 평가를 연령과 교육 수준이 일반적으로 비슷한 그룹인 대학생 샘플의 평가와 비교했습니다(13장 참조). 그림 19.10에서 볼 수 있듯이, 퍼리는 주로 자비, 자기 주도, 보편주의의 가치에 의해 주도되었고 대학생들도 마찬가지였습니다. 그러나 전통, 적응, 보안에 관해서는 상당한 차이가 나타났습니다. 퍼리들은 이러한 측정 항목에서 상당히 낮은 점수를 받았는데, 이는 퍼리들의 일반적으로 진보적인 정치적 견해와 일치합니다. 여기에는 전통에 저항하는 것(17장 참조)과 비주류적 성격이 포함되며, 이는 그들이 문화적 규범을 고수하는 데 거의 관심이 없음을 시사합니다.

전통과 규칙 준수에 대한 관심 부족은 퍼리가 변화에 더 열려 있다는 지표일 수도 있습니다. 이는 퍼리가 새로운 경험에 더 열려 있는 경향과 일관되게 나타나는 결과입니다(18장 참조).

Bobowik 등(2011)은 변화에 대한 개방성이 더 나은 웰빙과 관련이 있다는 것을 발견했고, Bond 등(2004)은 그것이 타협, 협력, 문제 해결과 관련이 있다는 것을 발견했으며, 다른 사람들은 변화에 대한 이러한 개방성이 환경에 대한 관심, 친사회적 가치(Uitto & Saloranta, 2010), 정치적 활동주의(Vecchione 등, 2015)와 관련이 있다는 것을 발견했습니다. 이 마지막 요점은 퍼리가 세계 시민권에서도 높은 것으로 나타났다는 사실과 일치합니다(17장 참조).

그림 19.10. 모피와 학생의 보편적 가치에 대한 평균 평가(* $p < .05$, 7점 척도).

마지막으로, 우리는 사회적 정체성 관점(6장 참조)을 활용할 수 있는데, 이는 사람이 특정 그룹의 일원이라는 정체성을 염두에 두면 그 그룹의 규범과 가치가 활성화된다고 말합니다. 다시 말해, 퍼리들이 자신이 퍼리라는 사실(일상적인 자아와 대조적으로)을 상기시키면, 그들은 그 그룹과 고정관념적으로 연관된 태도, 감정, 성격 특성을 취해야 합니다. 이를 테스트하기 위해, 우리는 퍼리들의 동일한 10가지 가치에 대한 평가를 조사하여 두 번 요청했습니다. 한 번은 일상적인 자아와 관련하여, 그리고 다시 한 번

자신을 퍼리로 여긴다. 그림 19.11에서 보듯이, 결과는 일반적으로 퍼리를 대학생과 비교한 우리의 발견과 일치한다. 퍼리는 자신을 퍼리로 생각할 때 일상 생활에서 생각할 때보다 덜 순응적이고, 안정에 덜 신경 쓰고, 더 자기 주도적이라고 여겼다. 또한 몇 가지 다른 차이점도 발견했다. 퍼리는 또한 쾌락주의와 자극의 가치를 지지할 가능성이 더 높고, 자신을 퍼리로서 생각할 때 성취를 덜 중시했다. 향후 연구에서는 이러한 차이점의 세부 사항을 더 깊이 파고들겠지만, 지금은 퍼리가 비퍼리와 행동의 동기를 부여하고 인도하는 가치에 있어서 다를 뿐만 아니라 퍼리 팬덤 내부와 퍼리 자체 내에서도 다른 맥락에서 다양성이 있다는 점을 지적하는 것으로 충분하다.

3 3.5 4 4.5 5 5.5 6 6.5 보안*.

적합성*.

전통*.

자비심.

보편주의.

자기 주도.

자극.

쾌락주의.

성취*.

힘

털 많은 학생.

이러한 가치에 도달합니다. 이는 퍼리의 동기를 부여하는 복잡하고 미묘한 퍼즐에 또 다른 층을 추가할 뿐입니다.

그림 19.11. 모피 정체성과 일상적 자기 정체성에 따른 보편적 가치 평가(* $p < .05$, 7점 규모).

결론.

이론적으로 보면 퍼리의 동기를 부여하는 것이 무엇인지에 대한 질문에 답하는 것은 간단해 보입니다. 마치 "퍼리는 퍼리 미디어를 좋아하기 때문에 퍼리입니다."라고만 말할 수 있는 것처럼요. 하지만 이 장 전체에서 보았듯이 퍼리의 동기를 부여하는 것이 무엇인지에 대한 그림은 복잡하고 다면적이며 퍼리마다 다릅니다. 퍼리가 팬덤에 들어오는 경로에 관해서는 다른 팬 그룹(예: 애니메이션 및 스포츠 팬)의 여정과 다소 다른 듯합니다. 퍼리는 친구, 가족 및

그들 주변의 그룹들. 인터넷, 퍼리 미디어에 대한 노출, 그리고 내면의 일반적인 감정은 모두 그 중 하나였습니다. 팬덤으로 들어가는 가장 빈번한 길. 퍼리들이 퍼리 활동에 참여하고 퍼리 팬덤에 참여하도록 만드는 것은 무엇인가에 관해서는, 엔터테인먼트에 대한 관심과 같이 다른 팬 그룹의 동기와 겹치는 몇 가지 근본적인 동기가 있습니다. 소속감과 같은 다른 동기는 다른 팬 그룹에도 존재합니다. (예를 들어, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬) 하지만 퍼리만큼은 아닙니다. 우리는 이를 활용할 수 있습니다.

3 3.5 4 4.5 5 5.5 6 6.5 보안*.

적합성*.

전통.

자비심.

보편주의.

자기주도*.

자극*.

쾌락주의*.

성취*.

힘

털이 있는 털 없는 털.

최적의 독특성 이론과 같은 모델은 사회 심리적 동기가 퍼리 식별의 이중성을 이해하는 데 중요한 역할을 한다는 것을 보여줍니다. 이는 눈에 띄고 독특해지는 방법과 같은 방식으로, 그리고 같은 생각을 가진 다른 사람들의 커뮤니티에 속하는 방법으로서입니다. 이와 유사한 방식으로 CAPE 모델은 퍼리가 다른 팬들과 어떻게 다른지, 그리고 그들이 서로 어떻게 다른지 보여주고, 동기가 퍼리의 행동과 웰빙에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 보여줍니다. 마지막으로, 우리는 퍼리가 소중히 여기는 가치가 퍼리를 다른 팬 그룹과 구별하는 데 어떻게 도움이 될 수 있는지 살펴보았고,

다른 팬 그룹 대신 퍼리 팬덤을 선택하게 만드는 요인을 설명합니다. 또한 미덕이 유연하고 상황에 따라 달라지며, 누군가가 자신을 퍼리로 생각하는지 아니면 퍼리가 아닌 공간에 있는지에 따라 달라집니다. 이 장에서는 퍼리가 퍼리가 되는 이유를 설명하는 데 간단한 답이 없다는 것을 보여줍니다. 이를 페티시의 표현이나 한 가지 미학을 다른 것보다 선호하는 단순한 선호도로 분류하면 퍼리가 사회적 상호 작용, 오락, 의미, 자기 표현, 그리고 물론 일부에게는 성적 만족에 대한 중요한 요구를 충족하는 방법으로서 퍼리에 대한 관심의 중요성을 보여주는 복잡한 변수에 의해 움직인다는 것을 시사하는 수많은 증거를 무시합니다. 참고문헌 Abrams, D. (2009). 국가적 규모의 사회적 정체성: 최적의 독특성과 음악적 선호도를 통한 젊은이의 자기 표현. 그룹 프로세스 및 그룹 간 관계, 12(3), 303-317. <https://doi.org/10.1177/1368430209102841> Bobowik, M., Basabe, N., Páez, D., Jiménez, A., & Bilbao, M. (2011). 유럽인, 스페인 원주민 및 스페인 이민자의 개인적 가치와 웰빙: 문화가 중요한가? Journal of Happiness Studies, 12(3), 401-419. <https://doi.org/10.1007/s10902-010-9202-1> Bond, MH, Leung, K., Au, A., Tong, KK, & Chemonges-Nielson, Z. (2004). 사회적 공리와 가치를 결합하여 사회적 행동을 예측하기. European Journal of Personality, 18(3), 177-191. <https://doi.org/10.1002/per.509> Brewer, MB (1991). 사회적 자아: 동시에 동일하고 다름에 관하여. 성격 및 사회 심리학 게시판, 17(5), 475-482. <https://doi.org/10.1177/0146167291175001> Haslam, C., Jetten, J., Cruwys, T., Dingle, GA, & Haslam, SA (2018). 건강의 새로운 심리학: 사회적 치료법의 잠금 해제. Routledge. Hogg, M.

A. (2000). 자기 범주화를 통한 주관적 불확실성 감소: 사회적 정체성 과정에 대한 동기 이론.

European Review of Social Psychology, 11(1), 223-255. <https://doi.org/10.1080/14792772043000040> Hsu, T. (2019, 7월 15일). 아폴로 11호 임무는 또한 글로벌 미디어 센세이션이었습니다. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2019/07/15/business/media/apollo-11-television-media.html> Leonardelli, GJ, Pickett, CL, & Brewer, MB (2010). 최적의 독특성 이론: 프레임워크 사회적 정체성, 사회적 인지, 그리고 집단 간 관계에 대한. 실험 사회 심리학의 발전, 43, 63-113. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(10\)43002-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(10)43002-6) McPherson, B. (1975). 스포츠 소비와 소비주의의 경제학. DW Ball & JW Loy(편), 스포츠와 사회

순서: 스포츠 사회학에 대한 기여(243-275쪽). Addison Wesley Publishing. Plante, CN, Reysen, S., Brooks, TR, & Chadborn, D. (2021). CAPE: 팬 관심의 다차원적 모델. CAPE 모델 연구팀. Reysen, S., & Plante, CN(2017). 팬, 자각된 성숙도, 낭만적인 관계를 형성하려는 의지: 짧은 성숙도 측정의 적용. Communication and Culture Online, 8(1), 154-173. <https://doi.org/10.18485/kkonline.2017.8.8.8> Reysen, S., Plante, C.

N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2015). 팬과 비팬 정체성 간의 성격 차이에 대한 사회적 정체성 관점. World Journal of Social Science Research, 2(1), 91-103. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). 최적의 독특성과 페리 팬덤과의 동일시. Current Psychology, 35(4), 638-642. <https://doi.org/10.1007/s12144-015-9331->

0 Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2017a). "그냥 딱 맞았어": 페리 정체성과 팬덤 참여 동기를 발견하다. T. Howl(편집자), 우리 사이의 페리 2: 페리에 대한 페리 에세이 더 보기(111-128쪽). Thurston Howl Publications. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2017b). 애니메이션 팬덤에서 식별의 예측 요인으로서 최적의 독특성 요구 사항. The Phoenix Papers, 3(1), 25-32. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, Gerbasi, KC, Schroy, C., Gamboa, A., Gamboa, J., & McCarter, T.(2017). 페리, 애니메이션, 판타지 스포츠 팬의 팬덤 발견 및 팬 정체성 표현 경로. The Phoenix Papers, 3(1), 373-384. Richter, F. (2023, 2월 10일). 슈퍼볼은 축구에서 가장 큰 경기에 비하면 형편없다. Statista.

<https://www.statista.com/chart/16875/super-bowl-viewership-vs-worldcup-final/> 슈로이, C., 플랜테, C. N., Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). 애니메이션, 페리, 판타지 스포츠 팬덤에서 팬 관심과 팬 그룹에 대한 심리적 연결의 예측 요인으로서의 다양한 동기.

Phoenix Papers, 2(2), 148-167. Schwartz, SH(1992). 가치의 내용과 구조에서의 보편성: 20개국에서의 이론적 진보와 경험적 시험. 실험 사회 심리학의 발전, 25, 1-65. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60281-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60281-6) Schwartz, SH, & Boehnke, K.(2004). 확인적 요인 분석을 통한 인간 가치의 구조 평가. 성격 연구 저널, 38(3), 230-255. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(03\)00069-2](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(03)00069-2) Smith, GJ,

패터슨, B., 윌리엄스, T., & 호그, J. (1981). 깊이 헌신하는 남성 스포츠 팬의 프로필.

Arena Review, 5(2), 26-44. Smodis-McCune, VA, Plante, CN, Packard, G., Reysen, S., & Mendrek, A. (2022). COVID-19 스트레스는 문제 중심 대처를 통해 웰빙에 대한 팬덤 식별의 매개 경로를 완화합니다. The Phoenix Papers, 5(1), 175-194. <https://doi.org/10.31235/osf.io/e6baf> Stangor, C. (2010). 심리학 입문. FlatWorld.

Swann, WB, Jr. (1983). 자기 검증: 사회적 현실을 자기와 조화시키는 것. J. Suls에서 & AG Greenwald(편), 자아에 대한 사회 심리학적 관점(제2권, 33-66쪽). Erlbaum.

Uitto, A., & Saloranta, S. (2010). 중등학생의 환경적 가치와 인간적 가치, 태도, 관심사 및 동기 간의 관계. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 9, 1866-1872. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.415> Vecchione, M., Schwartz, SH, Caprara, G.

V., 스코엔, H., 차에치우흐, J., 실베스터, J., ... & Alessandri, G. (2015). 개인적 가치와 정치적 활동주의: 국가 간 연구. British Journal of Psychology, 106(1), 84-106. <https://doi.org/10.1111/bjop.12067> Vignoles, VL, Regalia, C., Manzi, C., Gollidge, J., & Scabini, E.

(2006). 자존감을 넘어서: 정체성 구성에 대한 여러 동기의 영향. Journal of Personality and Social Psychology, 90(2), 308-333. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.2.308> Wann, DL, Melnick, MJ, Russell, GW, & Pease, DG (2001). 스포츠 팬: 관중의 심리학과 사회적 영향. Routledge.

제20장.

내면의 동물: 동물적 태도와 테리안트로피 캐슬린 거바시, 엘리자베스 페인, 코트니 "누카" 플랜테.

5장에서 우리는 펄리가 무엇인지에 대한 정확한 정의를 내리기가 얼마나 어려운지 보았습니다. 어떤 사람들에게는 펄리는 팬 커뮤니티이자 사회적 지지의 원천입니다. 다른 사람들에게는 자기 표현의 한 형태이자 창의성의 배출구입니다. 다른 사람들은 여전히 펄리를 특정 유형의 미디어 콘텐츠에 대한 선호도에 불과하다고 생각합니다. 그러나 정확히 어떻게 관심이 드러나든 펄리들 사이에서 한 가지가 꽤 보편적입니다. 그들은 적어도 비인간 동물에게 인간의 특성을 부여하는 아이디어에 대해 지나가는 관심을 가지고 있습니다. 1,2 호기심 많은 독자와 과학자 모두 이 관심의 본질과 특이성에 대해 궁금해할 수 있습니다. 예를 들어, 펄리는 상당히 활발한 판타지 삶을 사는 경향이 있다는 점을 감안할 때(18장 참조), 펄리가 비인간 동물을 의인화하는 데 대한 관심은 주변 세계를 의인화하는 데 대한 보다 일반적인 관심의 한 표현일 뿐일까요? 그들은 자동차, 컴퓨터, 가전제품도 의인화할까요? 그리고 비인간 동물을 의인화하는 이러한 경향을 감안할 때, 펄리도 그들을 인간의 도덕 규칙에 포함시킬까요?

즉, 그들을 자율적인 존재로 보고 그들을 대신하여 행동주의에 참여하는 것일까요? 그리고 "인간"과 "비인간 동물"의 경계가 모호해지면 어떻게 될까요? 비인간 동물을 의인화하는 것을 좋아하는 사람이 아니라 자신을 비인간 동물이라고 생각하는 사람이 있을까요? 이러한 질문이 현재 장의 초점입니다. 비인간 동물을 의인화하는 경향 펄리 관심사와 가장 직접적으로 관련된 질문부터 시작해 보겠습니다. 펄리는 비인간 동물을 어느 정도 의인화하는 경향이 있을까요? 이 질문에 대한 답은 간단합니다. 우리는 2013년 펄리 컨벤션에 참석한 한 펄리들에게 비인간 동물을 볼 때 의인화하는 경향이 있는 정도를 7점 척도로 표시해 달라고 요청했습니다.

그림 20.1에 나타난 결과에 따르면 펄리들은 확실히 인간이 아닌 동물을 의인화하는 경향을 보이며, 펄리들의 평균 점수는 5.5점입니다.

1 또는 관점에 따라 인간에게 비인간 동물적 특성을 부여하는 것,

이것을 동물형태주의라고 부릅니다!

2 이 장 전체에서 우리는 "동물" 대신 "비인간 동물"이라는 용어를 사용합니다.

후자는 종종 "인간"과 "동물" 사이에 이분법을 의미하기 때문입니다. 생물학적 분류에 따르면 인간은 동물계의 일부입니다. 따라서 우리는 동물인 인간과 인간이 아닌 다른 동물을 구별합니다! 약간 까다로운 세부 사항이지만 우리는 그것이

만드는 게 중요해!

척도에서 3/4 이상의 펄리가 척도의 중간 지점을 넘어섰습니다. 펄리 팬덤 전체에서 몇 안 되는 공통점 중 하나가 비인간 동물을 의인화하는 데 대한 공통된 관심사라는 점을 감안하면 그다지 놀라운 일은 아니지만, 이 전체를 데이터로 검증하는 것이 도움이 됩니다.

그림 20.1. 2013년 컨벤션 연구에서 펄리들이 비인간 동물을 의인화하는 경향의 정도.

이 섹션을 여기서 끝낼 수도 있지만, 비평가는 이 데이터 자체로는 펄리가 비인간 동물을 의인화하는 특정 경향이 있다고 주장하기에 충분하지 않다고 주장할 수 있습니다. 결국, 펄리가 주변 세계의 모든 것을 의인화하는 강한 경향을 보였고 비인간 동물에 대한 그러한 경향이 비교적 약화되었다면 이 데이터는 완전히 다른 의미를 가질 수 있습니다. 이 가능성을 테스트하기 위해 우리는 또한 동일한 연구와 추가적인 컨벤션 연구 및 온라인 연구에서 펄리에게 주변 세계의 다른 것들(예: 차량, 컴퓨터, 봉제 동물)을 의인화하는 정도를 표시하도록 요청했습니다. 또한 우리는 다양한 유형의 비인간 동물(예: 애완동물, 가축, 야생 동물)을 구별했습니다. 결과는 표 20.1에 나와 있습니다.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.

1 전혀 그렇지 않습니다.
2 3 4 5 6 7 매우 많음.

표 20.1. 컨벤션 참석자와 온라인 퍼리의 다양한 범주를 의인화하는 경향에 대한 1-7 척도의 평균 점수. * 이 연구에서는 범주에 대해 질문하지 않았습니다. 범주. 2013.

2019
년 대회.
2020
년 개정.
온라인.
동물 5.5 * *.
애완동물 * 5.1 *.
가축 * 4.1 5.0.
야생 동물 * 4.5 4.5.
차량 2.4 2.4 1.6.
컴퓨터 2.6 2.4 1.6.
봉제 동물 3.6 3.9 4.0.
가전제품 1.7 1.9 1.9.
로봇 1.9 * *.
건물 * 1.5 1.4.
날씨 * 2.2 1.9.
지구 * 2.6 2.2.
재생할 수 없습니다.
캐릭터(비디오.
계략).

* 4.0 3.8.

음식 * 1.7 1.4.

데이터는 퍼리가 일반적으로 비인간 동물을 의인화하는 경향이 상당히 일관적임을 보여주지만, 애완동물, 길들인 동물 또는 야생 동물에 대해 가장 많이 의인화하는 경향은 다소 덜 일관적입니다. 중요한 점은 통계 분석에서 비인간 동물을 의인화하는 이러한 경향이 주변 세계의 다른 사물이나 개념을 의인화하는 경향보다 강하다는 것을 발견한 것입니다. 여기에는 사람들이 의인화하는 것이 상당히 흔한 사물도 포함됩니다(Epley et al., 2007; Kühn et al., 2014; Waytz et al., 2010, 2014). 비인간 동물을 의인화하는 것이 퍼리의 의미의 핵심 부분이라는 것을 더욱 확립하기 위해, 이것이 퍼리의 팬십과 팬덤 점수를 예측하는지 여부를 테스트하는 추가 분석을 실행했습니다(6장 참조). 분석 결과는 다음과 같습니다.

팬십 점수는 비인간 동물을 의인화하려는 경향과 유의미하게 양의 상관관계가 있는 반면, 팬덤 점수는 이 경향과 산발적으로 또는 약하게 연관되어 있었습니다. 반면, 비동물물을 의인화하려는 경향은 팬십 및 팬덤 점수와 관련이 없었습니다. 이를 종합해 보면,

연구 결과에 따르면, 누군가가 페리(예: 페리 콘텐츠에 대한 관심)로 자신을 규정하는 정도는 예상대로 비인간 동물을 의인화하는 데 대한 관심과 관련이 있지만, 비인간 동물을 의인화하는 경향은 그가 더 광범위하게 페리 팬덤에 자신을 규정하는지에 대해서는 거의 말해주지 못한다. 또한 증거에 따르면 페리는 비인간 동물을 의인화하는 데 특화되어 있으며, 더 일반적인 의인화 경향이 아님을 보여준다. 이 사실에 대한 마지막 테스트로, 위와 같은 2013년 연구에서 페리를 비교할 판타지 스포츠 팬 샘플도 모집했다. 표 20.2에 나와 있는 결과는 두 가지 중요한 점을 보여준다. 첫째, 예상대로 페리는 다른 사람보다 비인간 동물을 의인화하는 경향이 더 강하다는 것을 보여준다. 3 둘째, 이 경향이 주변 세계의 모든 것을 의인화하는 더 광범위한 경향의 일부가 아니라는 것을 보여준다. 페리는 자동차, 컴퓨터, 가전제품을 의인화하는 면에서 판타지 스포츠 팬보다 낮은 점수를 받았습니다. 따라서 페리가 의인화하는 경향이 비인간 동물에만 국한되지는 않지만, 페리와 비페리 사이에는 상당히 강력한 차이가 있으며, 이는 사람이 자신을 얼마나 페리하다고 생각하는지에 따라 달라집니다.

표 20.2. 다양한 범주를 의인화하는 경향에 대한 1-7 척도에서 컨벤션에 참석하는 페리와 판타지 스포츠 팬의 평균 점수. 모든 점수는 두 그룹 간에 통계적으로 유의미하게 달랐습니다. 범주 페리 스포츠 팬 동물 5.5 4.2 자동차 2.4 3.3 컴퓨터 2.6 3.0 플러시 동물 3.7 2.5 가전제품 1.7 2.4 로봇 3.5 2.5.

비인간 동물과 관련된 신념과 행동 비인간 동물을 의인화하는 것이 페리의 의미의 일부라는 것을 보여준 후, 동물을 뚜렷하게 "인간적인" 방식으로 보는 이러한 경향이 페리가 동물에 대해 생각하고 행동하는 방식에 영향을 미치는지 묻는 것이 합리적입니다. 우리는 이전 연구에 따르면 알고 있습니다.

3 이런 경향은 봉제 동물에도 적용되는 것 같습니다!

사람들은 일반적으로 인간과 비인간적 존재에 관해서 서로 다른 도덕 규칙을 가지고 있으며(예: Gray et al., 2007), 인간과 유사한 인지를 가진 존재를 우리 집단의 일부로 간주하여 외집단의 구성원보다 더 나은 대우를 보장하는 경향이 있습니다(Schultz, 2001; Tajfel & Turner, 1979; Tam et al., 2013). 다시 말해, 우리가 무언가를 더 인간적으로 만들면 더 잘 대우합니다. 이는 사람들이 체스를 둘 수 있는 컴퓨터를 파괴하는 것이 도덕적으로 잘못된 일이라고 생각한다는 것을 보여주는 연구(Waytz et al., 2014), 의인화된 지구 사진을 볼 때 보존 활동을 지원할 의향이 더 강하고(Tam et al., 2013), 현재 가장 관련성이 높은 것은 개를 의인화하라는 명확한 지시를 받았을 때 개가 입양되도록 도울 의향이 더 강하다는 연구(Butterfield et al., 2012)를 포함하여 여러 창의적인 연구에서 나타났습니다.

그림 20.2. 세 가지 다른 컨벤션에 참석한 페리들이 비인간 동물과 연대감을 느낀 정도.

이를 염두에 두고 페리들이 실제로 비인간 동물과 연대감을 느끼는지, 그리고 그들의 안녕에 대해 생각하는지 살펴보겠습니다. 시작하기 위해 우리는 세 가지 컨벤션 기반 연구를 통해 페리들에게 비인간 동물과 연대감을 느끼는 정도를 물었습니다. 즉, 같은 공유 그룹의 일원이라는 느낌을 받는 것입니다. 그림 20.2는 연대감이

퍼리들 사이에서 강세를 보였으며, 퍼리의 60% 이상이 세 연구 모두에서 척도의 중간점 이상을 기록했습니다. 후속 연구에 따르면 팬싱 (팬덤은 아님)이 이와 양의 상관관계를 보였습니다.

0.00%.
5.00%.
10.00%.
15.00%.
20.00%.
25.00%.
30.00%.
35.00%.

엔트로콘 2017 엔트로콘 2018 TFF 2018.

연대감을 느끼는 것은 퍼리로써의 삶이란 인간이 아닌 동물들과 친밀감을 느끼는 것이라는 생각을 더욱 뒷받침하는데, 이 동물들도 당 신과 많은 공통점을 가지고 있다고 생각하기 때문입니다(즉, 인간의 특성).

4 하지만 비인간 동물과의 이러한 연결 감각이 그들의 복지에 대한 도덕적 관심으로 이어질까요? 우리는 2012년 온라인 및 컨벤션에 참석하는 퍼리에 대 한 연구에서 이를 테스트했는데, 이 연구에서 우리는 그들에게 동물 권리를 지지하는지, 그리고 동물 권리 운동가로 구체적으로 식별되는지 직접 물었습니 다. 두 샘플에서 퍼리의 79.5-89.7%가 일반적으로 동물 권리를 지지한다고 답했고, 10.3-11.5%는 자신을 명확하게 동물 권리 운동가라고 불렀습니 다. 물론, 포괄적인 용어인 "동물 권리"는 약간 모호하며 참가자의 정의에 맡겨졌습니다. 따라서 한 참가자는 이유 없이 비인간 동물에게 과도한 해를 끼치려고 노력하지 않는 것과 같이 매우 보수적인 방식으로 동물 권리를 정의할 수 있지만, 다른 참가자는 비인간 동물에게

인간과 동일한 자율권과 포로 상태에서의 자유를 누릴 권리가 있습니다. 동물 권리 문제를 보다 구체적으로 측정하기 위해, 산업에서 사용 되는 동물의 권리(예: 목장, 동물에 대한 제품 또는 절차 테스트), "해충" 종의 권리(예: 곤충을 죽이는 것에 동의함), 애완동물의 권리 5(예: 동물을 의지에 반하여 포로로 키우는 것의 도덕성; Taylor & Signal, 2009)를 포함하여 특정 동물 권리 문제에 대한 태도를 측정 하는 28단계 척도를 참가자에게 제공했습니다. 그림 20.3에 표시된 결과는 퍼리가 일반적으로 일부 동물 권리 문제를 지지하지만, 상당히 엇갈린 견해를 가지고 있음을 보여줍니다. 예를 들어, 많은 퍼리가 해충 종의 살해와 고기를 위한 동물 섭취 개념에 일반적으로 동의했지만, 6 연구에서 동물 사용에 대한 더 강력한 규제를 지지할 가능성이 높았습니다. 다시 말해, 거기 있습니다.

4 사실, 2019년 연구에서 우리는 퍼리가 더 가까이 포함하려는 경향이 있다는 것을 발견했습니다.

모든 인류를 포함하는 것보다 가축을 그들의 인그룹에 포함시키는 것이 더 효과적이어서 이러한 연대감을 더욱 잘 보여줍니다. 퍼 리는 다른 인간보다 일부 비인간 동물과 더 가깝게 느낄 수도 있습니다 5 2012년과 2013년의 한 연구에 따르면 거의 모든 퍼리 (96.9-97.5%)가

반려동물을 키운 적이 있으며, 68.0-73.8%가 현재 반려동물을 키우고 있다고 답했습니다. 최근 2020년 연구에 따르면 퍼리들 사이에 서 가장 흔한 반려동물은 고양이(퍼리의 28.9%가 고양이를 키움)이고, 그 다음으로 개(24.2%), 새(4.2%), 물고기(3.8%) 순이었습니 다. 6 같은 연구에 따르면 퍼리의 1.6-3.1%가 채식주의자였지만, 9.8-

14.9%는 과거에 채식주의를 시도했다고 답했습니다.

동물 권리 문제를 매우 지지하는 펄리는 상대적으로 적었지만, 동물 권리 문제에 매우 반대하는 펄리는 매우 적었습니다.

그림 20.3. 2012년 컨벤션 참석자와 온라인 펄리 샘플이 28개 항목 척도로 특정 동물 권리 문제를 지지한 정도.

동물 권리에 대한 이러한 다소 혼합된 태도에도 불구하고, 동물 복지를 지지하는 펄리의 사례는 넘쳐납니다. 예를 들어, 2011년에 약 250명의 참석자가 모인 캐나다의 소규모 펄리 컨벤션은 야생 동물 재활 센터(Condition Red, nd)를 위해 10,000달러 이상을 모금했습니다. 대부분의 펄리(13장 참조)와 마찬가지로 이 참석자들이 대부분 10대와 젊은 성인이었고, 그 중 많은 수가 대학생이거나 파트타임 일자리만 하고 있었다는 점을 고려하면 이는 인상적입니다. 거의 모든 펄리 컨벤션은 예외적인 일이 아니라 동물을 주제로 한 자선 단체를 중심으로 조직되어 비인간 동물을 돕는 행동이 가치 있는 일임을 보여줍니다.

펄리 팬덤. 이 지점에 대한 데이터를 살펴보면, 2018년 컨벤션에 참석한 펄리에 대한 연구에서, 펄리의 87.2%가 과거에 동물을 주제로 한 자선 단체에 기부했다고 답했습니다. 2019년 연구에서는 펄리의 62.9%가 작년에 기부했으며, 참가자의 약 4분의 1이 100달러 이상을 기부했다고 답했습니다. 데이터를 종합해 보면, 특정 동물 권리 문제에 관해서는 다소 모호하지만, 펄리는 자신을 동물 권리와 자선 행동의 지지자로 여기는 것으로 보입니다.

0.00%.

10.00%.

20.00%.

30.00%.

40.00%.

50.00%.

60.00%.

70.00%.

1 전혀 동의하지 않음.

2 3 4 5 - 매우 동의합니다.

온라인 컨벤션.

이 아이디어를 뒷받침하는 것 같습니다. 우리는 이것이 적어도 부분적으로는 펄리가 비인간 동물과 연대감을 느낄 수 있다는 사실 때문이라고 제안했습니다. 하지만 이 연대감은 어디에서 오는 것일까요? 2019년 컨벤션에 가는 펄리에 대한 연구는 한 가지 가능성을 밝힙니다. 이 연구는 펄리가 괴롭힘을 당한 역사(21장 참조)가 비인간 동물을 의인화하는 경향과 관련이 있고, 이는 다시 비인간 동물을 자신의 그룹의 일부로 보는 경향과 관련이 있으며, 심지어 비인간 동물을 포함하도록 정체성 감각을 확대하는 경향과 관련이 있는 통계적 모델을 테스트했습니다. 우리는 이 모델을 지지하는 것을 발견했는데, 이는 펄리가 비인간 동물과의 연결 감각을 발달시키는 방법 중 적어도 하나는 괴롭힘을 당한 역사를 통해서라는 것을 시사합니다. 아마도 동료와 급우에게 괴롭힘을 당한 것이 펄리가 다른 사람들과 어울리고 싶어하지 않게 만들었거나 비인간 캐릭터가 인간 동료와 달라서 특정한 매력을 가진 판타지 세계(예: 책)로 후퇴하도록 유도했을 것입니다. 7 이는 현재로서는 모두 추측일 뿐이며, 일부 메커니즘을 테스트하기 위한 미래 연구가 남아 있지만, 이는 펄리 팬덤으로 들어가는 또 다른 경로(또는 적어도 경로에 대한 설명, 즉 펄리 미디어에 대한 관심이 어디에서 오는지)를 나타내며, 외로움을 느끼는 사람들이 주변의 무생물을 의인화할 가능성이 더 높다는 것을 시사하는 일부 과거 연구와 일치합니다(Epley et al., 2008).

영어: 최종 모델은 인간과 비인간 동물을 마음속에서 더 가깝게 만든다는 생각과 일관되게, 비인간 동물을 의인화하여 더 인간답게 만드는 것 외에도 일부 펄리(및 비펄리)는 자신을 비인간적인 용어로 개념화할 수도 있으며, 이 장의 나머지 부분에서 이 점에 초점을 맞출 것입니다. 테리안트로피: 전적으로 인간이 아닌 이 책을 읽는 거의 모든 사람이 인생에서 적어도 한 번은 인간이 아닌 다른 존재가 되는 것이 어떨지 상상했을 것이라고 내기를 걸고 싶습니다. 날개나 꼬리가 있다면 어떨까요? 당신이 개라면 어떤 종류의 개가 될까요? 사무실이나 학교에 하루 종일 갇혀 있는 것보다 물고기 떼와 함께 수영하거나 늑대 무리와 함께 달리는 것이 어떨까요? 많은 펄리는 더 광범위한 펄리에 대한 관심사의 표현으로 자신을 의인화된 동물 캐릭터로 상상하는 것을 즐깁니다. 그럴 수도 있습니다.

7 다른 인과관계를 사용한 또 다른 가능성은 아마도 그럴 수도 있다는 것을 시사합니다.

동물을 의인화하고 자신과 같은 집단의 일부로 여기는 사람들은 다른 사람으로부터 괴롭힘을 받을 가능성이 더 높습니다. 그들이 다르다는 이유만으로 말이죠.

퍼슈트를 이런 캐릭터로 사용하거나 팬덤 공간에서 롤플레이밍을 합니다. 하지만 결국 대부분의 펄리는 퍼슈트를 벗어나 로그오프하고 일상의 매우 인간적인 삶으로 돌아갑니다. 대부분의 펄리에게 인간이 아닌 다른 것을 구현하는 것은 놀이, 환상의 행위 또는 창의성의 표현일 뿐입니다. 펄리가 아닌 사람을 포함한 다른 사람들에게는 인간이 아닌 생물과 동일시하는 것이 훨씬 더 깊습니다. 고양이, 개 또는 유니콘 캐릭터와 동일시하는 대신 일부 사람들은 인간이 아닌 것으로 자신을 식별합니다. 그들은 인간의 몸에 갇힌 고양이로서 삶을 경험하거나 인간으로 환생한 늑대 영혼으로 삶을 경험할 수 있습니다. 그들은 오늘 아침 아침 식사로 무엇을 먹었는지에 대한 기억만큼이나 생생하고 강렬한 용이 된 기억을 가질 수 있습니다. 8 테리안(Therian)과 오더킨(Otherkin)이라는 용어는 이런 사람들을 설명하는 데 사용됩니다. "테리안"은 이 지구에 존재했던 동물(예: 사자, 늑대, 매머드)로 자신을 규정하는 사람들을 의미하고, "오더킨"은 테리안을 포함하는 더 넓은 용어이지만 신화, 전설 및 기타 환상 세계의 생물(예: 유니콘, 그리폰)로 자신을 규정하는 사람들도 포함합니다. 정체성이 인간이라는 데에 정확히 있는 사람들에게는 다른 것으로 자신을 규정하는 것이 어떤 것인지 상상하는 것조차 어려울 수 있습니다. 그러나 그 경험은 생각보다 흔할 수 있습니다. 인도네시아에서 최근 발견된 선사 시대 동굴 벽화는 43,000년 전으로 거슬러 올라가며 인간과 동물이 섞인 생물인 테리안 트로프를 묘사합니다(Aubert et al. 2019). 자아의식이 인간이 아닌 동물과 얽혀 있는 사람들은 역사 전반에 걸쳐 발견될 수 있습니다(자세한 내용은 McHugh et al., 2019 참조). 이러한 캐릭터 중 일부는 인간의 몸과 단일 동물 특징을 가지고 있는데, 예를 들어 고대 이집트의 신인 아누비스와 토트는 인간의 몸과 비인간의 머리(각각 자칼과 이비스 머리)를 가지고 있습니다. 힌두교의 신 가네샤(Ganesha)도 마찬가지로 인간의 몸과 코끼리의 몸을 가지고 있습니다.

8 명확히 하자면, 우리는 본질에 관해 어떠한 형이상학적 주장도 하지 않습니다.

영혼이나 본질에 관한 것입니다. 또한 우리는 용으로 삶을 경험하는 사람이 인간 유전자자 아인 모든 것. 우리가 여기서 설명하는 것은 정체성, 자아, 자각, 경험과 같은 개념입니다. 이러한 개념은 그것을 경험하는 사람의 머릿속에 존재하는 현상입니다. 우리는 과학을 사용하여 어떤 사람이 유전적으로 인간임을 보여주면, 그들의 영혼이나 본질이 비인간적 존재의 것인지에 대한 질문은 과학의 영역을 완전히 벗어납니다. 기껏해야, 우리는 그들에게 자신의 경험을 설명해 달라고 요청하고, 이것이 사실 그들의 경험이라고 결론 내릴 수 있습니다. 그것은 색상을 인식하는 것과 다르지 않습니다. 과학은 우리에게 녹색을 다른 색상과 구별할 수 있는 유기적 하드웨어가 있다고 말할 수 있지만, 당신에게 녹색에 대한 경험이 어떻게 보이는지, 또는 당신의 녹색에 대한 경험이 다른 사람의 경험과 같은지 말해 줄 수는 없습니다.

머리. 아브라함 전통, 특히 기독교에서 천사에 대한 일반적인 묘사는 또 다른 예인데, 예술적으로 서양 문화의 천사는 종종 부드러운 새와 같은 날개를 가진 아름다운 인간으로 묘사되는 반면, 악마적인 천사는 염소와 같은 발과 뿔을 가진 것으로 묘사됩니다. 다른 캐릭터는 훨씬 더 동물적인 형태를 띠고 있으며, 두 발로 걷거나 인간 언어로 말하는 능력을 제외하고는 눈에 띄게 인간적인 요소가 거의 없습니다. 그러한 예 중 하나는 고대 이집트의 다산의 여신인 타웨렛으로, 하마와 같은 몸을 가지고 있지만 두 다리로 똑바로 서 있고 인간의 가슴을 가지고 있습니다. 힌두교의 신 하누만은 인간보다는 원숭이와 더 비슷한 특징을 가지고 있으며, 도마뱀 인간으로 묘사되는 호주 원주민 영웅 쿠루카디와 몸바도 마찬가지입니다. 마지막으로, 일부 캐릭터는 동물과 인간 사이에서 형태를 바꾸며, 때로는 한 극단에서 다른 극단으로, 때로는 그 사이의 혼합된 단계에 도착합니다. 그리스-로마 신화의 제우스와 북유럽 신화의 로키는 다작하는 변신신으로, 인간 모양의 신에서 백조, 황소, 말로 변해 다른 사람을 유혹하고 속이거나 도망칩니다. 다양한 아메리카 원주민 전통의 까마귀도 수많은 이야기에서 모양을 바꿉니다. 셀키, 인어 또는 늑대인간과 같이 특정 상황에서 형태를 바꾸는 것도 있습니다. 이러한 전환으로 인해 캐릭터가 다른 형태에 완전히 잠겨지거나 동물과 인간 사이에서 중간 지점을 찾을 수 있습니다. 특정 캐릭터는 인간과 동물 사이에 위치하는 위치와 이러한 캐릭터가 어디에서 언제 유래했는지에 따라 다르지만, 우리는 이러한 캐릭터를 그들의 문화의 합법적인 특징으로 받아들입니다. 그러나 이런 방식으로 삶을 경험하고 인간과 인간이 아닌 것 사이에 존재하는 존재 방식을 받아들이는 것에 관해서는 테리안과 다른 종족은 종종 소외되어 자신의 경험을 이해할 방법을 찾기 위해 고군분투합니다. 90년대 중반에 인터넷이 널리 보급되면서 이런 감정을 느낀 사람들은 서로를 찾기 시작했고, 늑대인간에 대한 전설을 다루는 웹 포럼에서 시작해서 그들의 경험에 대한 공통 언어를 개발했습니다. 오늘날 사람들은 같은 생각을 가진 다른 사람들과 함께 커뮤니티에서 순전히 인간이라는 것을 넘어서는 종 정체성을 탐구할 수 있으며, 그런 경험을 한 번도 해본 적이 없는 사람들에게 자신의 경험을 더 잘 설명할 방법을 끊임없이 찾고 있습니다.

9 우리는 성경에서 천사에 대한 정확한 묘사가 훨씬 더 많다는 것을 알아야 합니다.

본질적으로 러브크래프트적입니다. 무슨 말인지 모르겠다면, 잠시 시간을 내어 온라인에서 찾아보세요.

사회과학자들은 오랫동안 인간과 비인간 동물 간의 복잡한 관계에 관심을 가져왔지만, 10 테리안이나 다른 종족의 실제 경험에 대한 사회과학적 연구는 극히 일부에 불과합니다. Grivell 등(2014)은 테리안 인터넷 포럼에서 모집한 자원봉사자 그룹에서 무작위로 선정된 5명(여성 3명, 남성 2명)의 테리안과 광범위한 텍스트 기반 채팅과 인터뷰를 진행했습니다. 그들의 응답은 분석 및 해석되었으며, 그 결과 세 가지 주요 주제가 도출되었습니다. 첫 번째 주제는 테리안이 자기 발견의 여정을 경험했다고 보고했다는 것입니다. 대부분은 어린 시절에 자신의 동물 정체성을 인식했지만 그 고유성도 알고 있었습니다.

이러한 인식은 일반적으로 그들의 테리안 정체성을 확인하거나 부정할 수 있는 증거에 대한 중요한 탐구로 이어졌습니다. 테리안들은 "환상의 사지"를 경험했다고 보고했습니다. 즉, 꼬리, 날개 또는 발톱과 같이 "테리오타입"과 관련된 신체 부위를 느낄 수 있었습니다. 그들은 또한 "정신적 변화"를 보고했습니다. 즉, 그들의 생각, 감정 및 감각적 지각이 테리오타입과 더 가깝게 느껴지는 뚜렷한 기간이 있었습니다. 그들에게 그러한 경험은 테리안 정체성에 대한 믿음을 입증합니다. 그리벨과 동료들의 작업에서 나타난 두 번째 주제는 자신의 신체가 외부에서 보이는 방식과 내부에서 느끼는 방식 사이의 불일치를 느끼는 것입니다. 그들은 인간 정체성에 불편함을 느꼈고 정체성과 신체 사이의 단절로 인해 일종의 형태 이상을 보고했습니다. 11 마지막으로 나타난 주제인 테리안 그림자는 참가자가 다른 사람들에게 진정한 테리안 자아를 드러낼 때 겪는 어려움을 말합니다. 그들은 종종 다른 사람에게 부정적인 태도를 유발하는 것을 피하기 위해 자신의 테리안트로피를 숨길 필요성을 느꼈습니다. 우리의 작업 과정에서

퍼리 팬덤에서 우리는 종종 테리안을 만납니다. 때때로 그들은 우리에게 테리안 경험에 대한 협력 연구를 요청합니다. 다른 때는 우리의 작업에서 테리안과 퍼리를 구별해 달라고 요청합니다. 타당한 지적입니다. 2011년부터 2022년까지의 25개 연구에서 우리는 4.4-퍼리의 16.5%는 자신을 테리안이라고 여깁니다.

10 사실, 이 주제에 전념한 분야가 바로 인류동물학입니다!
11 이 주제가 어떤 사람들의 경험과 비슷하다고 생각된다면,

디스토피아로 어려움을 겪는 트랜스젠더 사람들, 그것은 우연이 아닐 수도 있습니다. 테리안의 11%와 다른 종족의 14%가 트랜스젠더로 자칭하고, 테리안의 18%와 다른 종족의 36%가 젠더 쿼어로 자칭합니다. 이는 일반 인구에서 관찰되는 수치보다 상당히 높습니다. 우리는 공통된 메커니즘을 제안하거나 트랜스젠더 사람들과 테리안/다른 종족의 경험이 동일하다고 제안하려는 것은 아니지만, 주목할 만한 일입니다.

(그리고 3.6-13.9%는 다른 종족). 12 이는 대부분의 퍼리는 정의상 테리안이 아니라는 것을 의미합니다. 또한 대부분이 아니더라도 많은 테리안이 자신을 퍼리라고 생각하지 않을 가능성이 큼니다. 결국 두 그룹은 상당히 다른 개념을 중심으로 구성되어 있습니다. 퍼리는 의인화된 동물 캐릭터의 팬인 반면 테리안은 비인간적인 것과 전부 또는 부분적으로 동일시하는 사람들입니다.

이 지점에서, 우리의 설문 조사 데이터에 따르면 테리안(65%)은 퍼리(11%)보다 종종 또는 거의 항상 비인간 종과 동일시한다고 말할 가능성이 훨씬 더 높고, 자신을 "100% 인간 이하"라고 평가할 가능성이 퍼리(30%)보다 더 높습니다(86%). 테리안에 대한 또 다른 개방형 연구(Gerbasi et al., 2017)에서 우리는 컨벤션에 참석한 참가자들에게 "퍼리", "테리안", "다른 종족"이라는 용어의 의미를 자신의 말로 설명해 달라고 요청했습니다. 우리는 받은 약 500개의 설명의 내용을 분석하여 각 설명에서 특정 단어가 나온 빈도를 세었습니다. 퍼리의 경우, anthro(93), fan/fandom(57), enjoy(56), community(36), cartoon(33), art/artistic(26)이라는 단어가 일반적으로 사용되었습니다(퍼리를 설명하는 데 사용된 총 단어의 6%를 차지!). 반면, 테리안이나 다른 종족에 대한 설명에서는 단 한 번도 그 단어가 사용되지 않았으며, 단 한 번 "커뮤니티"라는 단어가 사용되었습니다. 반면, "영혼"이라는 단어는 테리안과 다른 종족에 대한 설명에서 각각 47회와 18회 나타났고, "영혼"이라는 단어는 테리안에 대한 설명에서 9회, 다른 종족에 대한 설명에서 4회 나타났습니다. "갸헛다"는 단어도 테리안과 다른 종족에 모두 나타났습니다.

12 이 숫자의 변동성은 사람들이 항상 알고 있는 것은 아니라는 사실에서 기인할 수 있습니다.

"테리안"이라는 용어가 무엇을 의미하는지. 4개 연구에 따르면 퍼리의 21.8-32.2%가 테리안이 무엇인지 몰랐다고 합니다. 이것이 그 용어의 의미만 안다면 그들 중 일부가 테리안일 수 있다는 것을 의미하는지, 아니면 스스로 알아볼 의무감을 느끼지 못했다면 테리안이 아닐 가능성이 높다는 것을 의미하는지는 아직 알 수 없습니다. 13 테리안(59%)은 퍼리(39%)보다 그럴 가능성이 더 높았습니다.

가능하다면 0% 인간이 되는 것을 선택할 것입니다. 14 앞서 설명한 연구를 회상해보면, 테리안조차도...

퍼리보다 동물 권리를 강력히 지지하며 동물 권리를 개선하기 위한 행동에 참여할 가능성이 더 높습니다. 다른 곳에서 출판된 이 연구는 테리안이 비인간 동물과 동일시하는 경향에 대해 말하는 것을 입증합니다. 그것은 마음 깊은 곳에서 발생하며 감지할 수 있습니다.

사람들이 인간 또는 비인간 동물과 더 강하게 동일시하는 정도를 측정하는 데 사용되는 작업에 대한 응답에서 밀리초 및 반응 시간의 순서로; 테리안이

이 측정 기준에서 동물과 더 강하게 동일시하는 경향이 있을수록 동물 친화적 행동을 지지하고 참여할 가능성도 더 높았습니다(Plante et al., 2018).

설명은 7회, "신념/믿음"은 테리안 설명에서 9회, 다른 종족 설명에서 22회 발생했습니다. 간단히 말해, 펄리와 테리안 사이에는 개념적으로 중복이 있는데, 두 그룹 모두 비인간 동물에 대한 관심을 공유하지만, 이 관심의 본질과 그것이 어떻게 나타나는지는 완전히 다를 수 있습니다. 테리안트로피와 다른 종족은 종종 영성과 잘못된 몸에 갇힌 느낌과 관련이 있는 반면, 펄리 정체성은 즐거움, 예술, 팬덤, 커뮤니티와 더 자주 관련이 있습니다. 이러한 이유로 일부 테리안은 펄리이고 일부 펄리는 테리안일 수 있지만, 대부분의 펄리는 테리안이 아니며, 아마도 대부분의 테리안은 펄리가 아닐 것입니다. 15 테리안에 대한 기본 설문 조사 데이터를 수집하는 것 외에도, 우리는 수많은 테리안과 다른 종족 포커스 그룹을 개최했고, 컨벤션에서 테리안과 직접 일대일 인터뷰를 여러 번 했습니다. 이러한 초점 그룹을 통해 우리는 Grivell과 동료들이 관찰한 테리안 참여자들의 세 가지 주제를 대체로 복제했습니다. 또 다른 연구에서 Clegg et al. (2019)은 연구에 양적 접근 방식을 취했습니다.

테리안은 112명의 테리안과 265명의 비테리안을 대상으로 온라인 샘플에서 웰빙, 분열형 성격, 16, 자폐증 등을 측정했습니다. 이 연구에서는 테리안이 비테리안보다 사회적 기술과 자폐증 측정에서 의사소통의 어려움 측면에서 더 높은 점수를 받았지만 상상력, 주의 전환 또는 세부 사항에 대한 주의에 있어서는 차이가 없었습니다.

연구에 참여한 테리안은 비테리안보다 자폐증 점수가 높을 가능성이 6배 더 높았고 우울증, 불안, ADHD를 포함한 정신 건강 진단을 받을 가능성이 더 높았습니다(40.2% 대 15.8%). 테리안은 또한 특이한 경험(예: 지각 이상), 마법적 사고, 환각, 내성적 무쾌감(예: 사회적 참여를 싫어함; Mason et al., 2005)의 분열형 하위 척도에서 더 높은 점수를 받았습니다. 마지막으로, 웰빙에 관해서는 테리안은 관계적 웰빙(예: 친한 친구가 적음, 외로움을 느낌)과 환경적 숙달(예: 다른 사람과 어울리는 데 더 어려움을 겪음) 측정에서 낮은 점수를 받았지만 더 높은 점수를 받았습니다.

15 비유적으로 말해, 군인이 열렬한 회원이 아닌 이유를 상상해 보세요.

"전쟁 영화" 팬덤. 그들은 전쟁 영화의 수많은 부정확성과 지나친 단순화를 짜증스럽게 여기고, 팬들이 종종 그들 스스로가 그 결과(예: 외상 후 스트레스 장애)를 처리해야 하는 무언가(예: 전쟁)에 열광하는 것을 싫어할 수 있습니다. 16 이것이 정신 분열증과 같은 것이 아니라는 점에 유의하세요. 분열형 성격은 다음을 말합니다.

매우 창의적이거나 특이한 생각이나 행동을 하는 사람을 일컫습니다.

자율성 측정에서 비테리아인보다 더 우수하다(예: 자신의 삶에서 일어나는 사건에 대한 통제력). 다른 학자들은 특히 다른 종족의 경험을 살펴보았습니다. 예를 들어, 인류학자 데빈 프로크터(2018)는 다른 종족과 함께 가상 민족지학 연구를 수행하여 그들이 어떤 종류의 증거를 믿을 만하다고 느끼는지 협상하는 방법을 연구했습니다. 새로운 종교 운동 학자들은 또한 테리안과 다른 종족의 경험이 때때로 영적인 방식으로 설명되는 방식을 살펴보았습니다. 그러나 많은 테리안과 다른 종족의 경험이 영성이나 종교와 아무런 관련이 없는 경우도 있습니다. 우리가 고려해야 할 중요한 주제는 임상적 늑대인간과 테리안스토피 사이의 관계(있는 경우)였습니다. 정신과 문헌에는 비인간 동물이라고 주장하거나 그렇게 행동하는 사람들의 사례가 소수 있었습니다. 종종 늑대인간 또는 임상적 늑대인간이라고 불리는 이 현상은 여러 포괄적인 검토의 주제가 되었습니다.

기사(Blom, 2014; Guessoum et al., 2021). 17 예를 들어, Keck et al. (1988)은 다음과 같은 인간늑대종의 작동적 정의를 확립했습니다.

- 개인이 정신이 맑은 기간 동안 또는 회고적으로 자신이 특정 동물이었다고 구두로 보고했습니다. - 개인이 특정 동물을 연상시키는 방식으로 행동했습니다. 즉, 울부짖었습니다.

으르렁거리고, 네 발로 기어다님 이 정의를 사용하면, 12년 동안 맥린 병원에서 5,000건의 정신과 보고서 샘플에서 임상적 늑대인간증 사례가 12건만 확인되었습니다. 12명의 환자 중 11명의 경우 늑대인간증은 다른 상태의 일부로서 급성 또는 만성 정신병과 관련이 있었습니다(예: 가장 흔한 진단은 양극성 장애로, 8건의 사례를 차지했습니다).

이 환자들 중 한 명을 제외한 모든 환자에서 늑대인간증은 단기간 지속되었으며, 1일에서 3주까지 지속되었고 평균 지속 기간은 약 1주일이었습니다. 그러나 한 환자의 경우 늑대인간증은 13년간 지속되었습니다. 저자들은 항정신병 약물 치료가 일반적으로 1~3주 안에 늑대인간증을 "치료"한다고 결론지었고 늑대인간증은 어떤 장애나 신경학적 이상과도 관련이 없다고 언급했습니다. 비교해보면, 테리안스로피에 대한 극히 제한적인 출판된 심사평가 연구 보고서(Clegg et al., 2019; Grivell et al., 2014)는 테리안스로피와 임상적 늑대인간증이

범주적으로 다릅니다. 한 가지 예로, Grivell et al. (2014)은 그들의 평균 시간이

17 임상적 늑대인간증은 진단 및 의학에서 진단으로 간주되지 않는다는 점을 기억해야 합니다.

통계 매뉴얼에 따르면, 이는 증상의 조합으로 간주되지만 그 자체로 별개의 장애는 아닙니다.

비인간으로 식별된 참가자의 기간은 수년(평균 10.55년)으로, Keck 등(1988) 보고서에서 관찰된 1~3주라는 매우 짧은 기간과는 확연히 다릅니다. 또한 샘플에 포함된 테리안의 약 60%가 정신 건강 진단을 받지 않았다고 보고했습니다. 마찬가지로 테리안이 가장 흔히 보고한 진단(우울증, 불안증, ADHD)은 Keck 등(1988) 사례에서 나타난 양극성 장애와 정신분열증과 크게 달랐습니다. 종합해보면 테리안트로피와 임상적 늑대인간증은 매우 다른 두 가지 현상이라는 것이 분명합니다! 또한 테리안트로피와 타자라는 경험이 그렇게 식별하는 모든 사람에게 동일하지 않다는 점에 유의해야 합니다. 어떤 사람들에게는 심리적 측면(예:

특정 비인간 종 또는 실체)가 경험의 중심이라고 느끼는 반면, 다른 사람들에게는 환생이나 비인간 타자의 영혼을 갖는 것과 같은 영적인 측면이 경험을 특징짓습니다(Robertson, 2013). 다른 사람들에게는 여전히 환각 사지 경험과 같은 신체적 측면이 경험을 지배합니다. 18 각 테리안 또는 다른 킨의 정체성은 이러한 다양한 측면 중 일부 또는 전부를 포함할 수 있습니다. 이러한 복잡성에 더하여, 우리는 또한 테리안과 다른 킨의 경험에 대한 상황과 환경의 영향을 고려했습니다. 예를 들어, 테리안과 다른 킨의 개방형 컨벤션과 온라인 포커스 그룹에서 많은 참가자가 자연에서 깊은 편안함과 소속감을 느끼고 도시와 같은 건축 환경에서 불편함을 느낀다고 보고했습니다. 자칼이라고 자신을 정의하는 참가자 중 한 명은 다음과 같이 말했습니다.

"도시에 도착하면, 그저 제자리에 없는 기분이 들죠. 어디에도 통할 곳이 없는 감정이 뒤섞인 거예요. 우울증이라고는 말할 수 없지만, 깊은 슬픔과 같아요. 마치...

자기 상실. 상실 - 모르겠어, 그냥 상실이야. 뭔가를 잃은 것 같아. 뭔지 알 수 없었어

너, 하지만 뭔가 빠진 것 같아. 그 공허함은 편안하지 않아. 내가 거기에 가서 한 시간 이상 있으면, 공황 발작 같은 건 아니지만 극심한 공포감이 생기는 거야. 그게 완벽한 표현이거든."

18 테리안과 퍼리가 다른 또 다른 점은 테리안이 여섯 배라는 것입니다.

발, 꼬리 또는 주둥이와 같은 유령 신체 부위를 경험할 가능성이 비테리안보다 더 높습니다. 절단을 겪은 개인에게 유령 신체 부위를 경험하는 것은 드문 일이 아니지만(Flor, 2002), 퍼리를 포함한 일반 인구에서는 이러한 경험이 흔하지 않습니다.

반면에 많은 테리안과 다른 종족은 자연에 있는 동안 테리오타입과 더 잘 연결될 수 있다고 느꼈습니다. 여우 테리안은 그러한 경험 중 하나를 다음과 같이 설명했습니다.

“한 번 말 방목지를 지나 나무 주변을 돌았을 때, 나는 깊은 풀밭에 웅크리고 손과 발로 시원한 땅을 만졌고, 나는 눈을 감고 내가 들을 수 있는 모든 것을, 내가 말할 수 있는 모든 것을 느끼려고 노력했습니다. 그리고 내가 그렇게 하는 동안 나는 내 뒤에서 꼬리가 느껴지는 것을 맹세했습니다. 그냥 땅에서 매달려 있는 것 같았습니다. 땅에 그렇게 축 늘어진 것이 아니라, 높이 쳐진 것이 아니라 똑바로 뻗은 것 같았습니다. 매우 괴로운 느낌이었지만 동시에 매우 차분했습니다.

밖으로 나가서 몇 분 후에 나는 - 나는 인간적인 측면이 항상 있다고 말해야 합니다.

마음은 그저 배경에서 벗어나 있을 뿐이에요. 그러다가 몇 분 동안 밖에 있다가 인간적인 면이 돌아와서 이렇게 말하죠. 글썄요, 밤새 여기 있을 수는 없어요. 돌아갈 수밖에 없어요. 물론 우울하죠. 숲 속에서 나답게 지낼 수 없고, 돌아가서 인간 세상에 남아야 하는 거예요.”

"나 자신"이라는 것과의 깊은 연결감은 달콤하면서도 씁쓸한 감정을 불러일으킵니다. 한편으로는 차분하고, 다른 한편으로는 자연에 대한 참여자의 소속감의 일시적인 특성 때문에 우울합니다. 인간 세계에서의 삶과 같은 이러한 도전은 종종 참여자에게 강렬합니다. 이를 위해 우리는 테리안과 다른 종족이 이러한 어려움에 대처하는 수단으로 정신 건강 서비스를 어떻게 사용하는지에 관심을 갖게 되었습니다. 대부분 그들은 테리안트로피 때문에 정신 건강 치료가 필요하지 않았다고 말합니다. 그들의 테리안트로피는 문제가 아니었습니다. 대신 그들은 때때로 우울증과 불안과 같은 다른 문제에 대한 치료를 받았습니다. 우리 연구 참여자 중 한 명이 정신 건강 전문가에게 테리안트로피에 대해 알려주기를 바라는 것이 무엇인지 물었을 때 다음과 같이 말했습니다.

"당신은 우리가 누구인지 바꿀 사람이 될 수 없습니다. 그러니 시도할 이유가 없습니다. 그냥 우리를 대접하세요. 그냥 두세요. 우리가 당신들에게 가는 건, 우리가 테리안이기에 때문에 가는 게 아니라, 무언가가 우리를 불행하게 만들기 때문에 가는 거예요."

참가자들은 치료사를 만날 때 자신이 테리안인지 아니면 다른 종족인지에 대해 치료사와 이야기하는 데 주저하는 경우가 많았다고 밝혔습니다.

이유는 다음과 같습니다. 그들은 병리화되거나 진단을 받거나 강제로 치료를 받을까봐 두려워했습니다. 그들이 누구인지 때문에 그들을 그냥 두었습니다. 한 참가자가 우리에게 말했듯이:

“저는 사람들이 그것을 알아내는 것을 항상 두려워했습니다. 특히, 미친 사람이 이런 일을 저지를까봐요. 그들을 멀리하고 뭐든지."

그러나 많은 참여자는 치료사 및 다른 정신 건강 전문가와 함께 일하면서 긍정적인 경험을 보고했습니다. 그 중 일부는 참여자가 테리안/오더킨이라는 것을 알고 있었고, 다른 사람들은 그렇지 않았습니다. 이 장을 쓰는 시점에서 우리는 치료사 및 다른 정신 건강 전문가가 테리안트로피를 이해하고 이러한 개인과 민감하고, 잘 알고, 환영하는 방식으로 일할 수 있도록 돕는 가이드를 작업하고 있습니다. 우리 참여자 중 한 명이 말했듯이, 정신 건강 전문가는 그렇게 하는 데 어려움이 있음에도 불구하고 이해심과 약간의 친숙함을 가지고 그들에게 접근하는 것이 중요합니다.

"사람들에게는 매우 현실적인 일입니다. 그리고 그들은 - 저는 모든 사람을 대신해서 말할 수는 없지만, 제 치료사가 저를 위해 그것을 살펴보고, 오, 그것은 당신의 불안이나 뭐 그런 것의 일부일 뿐이라고 말했습니다. 그것은 무언가에 대한 대처 메커니즘이고, 저는 '아니요, 저에게는 그것과도 거리가 멀죠.'라고 말했습니다. 하지만, 저는 그것에 대해 실제로 논쟁하지 않을 것입니다. 왜냐하면 저는 제가 무엇을 느끼는지 알고 있고, 그들이 그럴 필요가 없기 때문입니다.

이해해. 하지만 그들이 이해하면 좋겠어. 누군가의 입장에 서는 건 정말 어려워. 겉으로 보기에 미친 놈 같잖아, 어떻게 그런 생각을 할까, 왜 그런 생각을 할까, 뭐 그런 거 같아."

결론.

이 장 전체에서 우리는 펄리와 그들의 관심이 인간화된 비인간 동물이라는 개념을 중심으로 비인간 동물에 대한 생각, 느낌, 행동 방식과 어떻게 연관되는지 살펴보았습니다. 또한 우리는 펄리와 비인간 동물에 대한 팬과 같은 관심을 테리안과 대조해 보았습니다. 테리안은 펄리와 다소 겹치지만 비인간 동물이라는 점에서 전체적이든 부분적으로든 뚜렷이 구별되는 사람들입니다. 이 연구는 아직 초기 단계에 있지만 이미 엄청나게 유익한 것으로 입증되었으며 펄리와 테리안의 차이점을 더 잘 이해할 필요성뿐만 아니라 협력적인 연구 노력의 필요성에 대해 많은 것을 말해줍니다.

테리안과 테리안 커뮤니티를 더 잘 이해하기 위해 그들의 필요와 욕구를 듣고 혼동을 피하세요.

그들을 펄리로 대하거나 무지로 인해 그들의 경험을 하찮게 여기거나 병리화합니다.참고문헌 Aubert, M., Lebe. R., Oktaviana, AA, Tang, M., Burhan, B., Hamrullah, Jusdi, A., Abdullah, Hakim, B., Zhao, J.-X., Geria, I., Sulistyarto, PH, Sardi, R., & Brumm, A. (2019). 선사 시대 미술의 가장 초기 사냥 장면. *Nature*, 576, 442-445. <https://doi.org/10.1038/s41586-019-1806-y> Blom, JD (2014).

의사가 늑대라고 외칠 때: 임상적 늑대인간에 대한 문헌의 체계적 검토. *정신의학 역사*, 25(1), 87-102. <https://doi.org/10.1177/0957154X13512192> Butterfield, ME, Hill, SE, & Lord, CG(2012). 털이 많은 잡종이나 털복숭이 친구? 의인화는 동물 복지를 증진합니다.

실험사회심리학 저널, 48(4), 957-960. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.02.010>

클레그, H., 콜링스, R.& 록스버그, E. (2019). 테리안트로피: 비인간으로 자기 정체성을 밝힌 개인의 웰빙, 분열형, 자폐증. *사회와 동물: 인간-동물 연구 저널*, Vol 27 (4), 403-426. <https://doi.org/10.1163/15685306-12341540> 컨디션 레드. (nd). 위키피어. http://en.wikifur.com/wiki/컨디션_레드. 에플리, N., 웨이츠, A., & 카시오포, JT (2007). 인간을 보는 것: 의인화의 3요인 이론. *심리학 리뷰*, 114(4), 864-886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864> Epley, N., Akalis, S., Waytz, A., & Cacioppo, JT

(2008). 추론적 재생산을 통한 사회적 연결 만들기: 가젤, 신, 그레이하운드의 외로움과 지각된 행위. *심리과학*, 19, 114-120. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2008.02056.x>

Flor, H. (2002). 환지통: 특징, 원인 및 치료. *The Lancet, Neurology Volume 1(3)*, 182-189. [https://doi.org/10.1016/S1474-4422\(02\)00074-1](https://doi.org/10.1016/S1474-4422(02)00074-1) Gerbasi, K.

C., Fein, E., Plante, CN, Reysen, S., & Roberts, SE (2017). 펄리, 테리안, 그리고 오 마이!

어쨌든 그 모든 단어는 무슨 뜻일까요? T. Howl(편집자), *Furries among us 2: More essays on furries by furries*(162-176쪽). Thurston Howl Publications. Gray, HM, Gray, K., & Wegner, DM(2007).

마음 지각의 차원. *과학*, 315, 619. <https://doi.org/10.1126/science.1134475> Grivell, T.,

Clegg, H., & Roxburgh, EC (2014). 테리안 커뮤니티의 정체성에 대한 해석적 현상학적 분석. *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 14(2), 113-135. <https://doi.org/10.1080/15283488.2014.891999>.

Guessoum, SB, Benoit, L., Minassian, S., Mallet, J, & Moro, MR (2021) 임상적 늑대인간증, 신경생물학, 문화: 체계적 고찰. *정신의학의 최전선*, 12, 718101. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.718101> Keck, PE, Pope, HG, Hudson, JI, McElroy,

S. L., & Kulick, AR (1988) 늑대인간증: 20세기에도 살아있고 건강함. *심리학*, 18(1), 113-20. <https://doi.org/10.1017/s003329170000194x> Kühn, S., Brick, TR, Müller, BCN, & Gallinat, J. (2014). 이 차가 당신을 보고 있나요? 의인화가 자동차를 볼 때 방추형 얼굴 영역 활성화를 예측하는 방법. *PLoS ONE*, 9(12), e113885. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0113885>

Mason, O., Linney, Y., & Claridge, G. (2005) 정신분열증 측정을 위한 짧은 척도. *정신분열증*

Research, 78, 293-296. <https://doi.org/10.1016/j.schres.2005.06.020> McHugh, RM, Roberts, SE, Gerbasi, KC, Reysen, S., & Plante, CN (2019). 신과 고르곤, 악마와 개: 시대를 통한 의인화와 동물화. T. Howl(편집자), *Furries among us 3: Furries에 대한 Furries에 대한 더 많은 에세이*(141-163쪽). Thurston Howl Publications.

Proctor, D. (2018). 경찰 활동 fluff: Otherkin Facebook 그룹에서 과학자적 자아의 사회적 구성. *Engaging Science, Technology, and Society*, 4, 485-514. <https://doi.org/10.17351/ests2018.252> Robertson, V. (2013). 내면의 짐승: 온라인 테리안트로피 운동에서의 인간형 정체성과 대체 영성. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 16, 7-30. <https://doi.org/10.1525/nr.2013.16.3.7> Schultz, PW (2001). Assessing the structure of environmental concern: Concern for self, other people, and the biosphere. *Journal of Environmental Psychology*, 21, 1-13. <https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0227> Tajfel, JC, & Turner, JC (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relationships* (pp. 33-47). Brooks/Cole.

Tam, K.-P., Lee, S.-L., & Chao, MM (2013). 미스터 네이처 구하기: 의인화는 자연과의 연결성과 보호성을 강화합니다. *실험 심리학 저널*, 49, 514-521. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.02.001>.

Taylor, N., & Signal, TD (2009). 애완동물, 해충, 이익: 동물 대우에 대한 태도의 차이 분리. *Anthrozoös*, 22 (2), 129-135. <https://doi.org/10.2752/175303709X434158> Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2014). 누가 인간을 보는가? 인간성에서 개인 차이의 안정성과 중요성. *심리 과학의 관점*, 5 (3), 219-232. <https://doi.org/10.1177/1745691610369336> Waytz, A., Morewedge, CK, Epley, N., Monteleone, G., Gao, JH., & Cacioppo, JT (2010). 감각을 갖게 하여 의미를 부여합니다. 효과 동기가 증가합니다.

의인화. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99(3), 410-435. <https://doi.org/10.1037/a0020240>.

제21장.

미워하는 사람은 미워할 것이다: 털에 대한 낙인.
스티븐 레이스, 코트니 "누카" 플랜테.

퍼리는 이상한 섹스 행위를 하기 위해 동물 옷을 입은 미친 사람들이 아닌가요?

온라인이나 주류 미디어, 또는 버스에서 두 사람 사이에서 퍼리에 대한 대화를 들어본 적이 있다면 대화 중에 적어도 한 번은 누군가가 정신 건강, 성적 변태, 또는 둘 다를 언급했을 가능성이 매우 높습니다. 대중 매체에는 이러한 관점의 예가 많이 있습니다. 지금은 악명 높은 CSI 에피소드인 "Fur and Loathing"은 퍼리 컨벤션에서의 난교와 처음에는 퍼슈트를 정면으로 마주하지 않고는 경찰과 말을 하기를 거부하는 섹시 키티라는 캐릭터를 묘사합니다(Zuiker et al. 2003). "Pleasures of the Fur"라는 제목의 Vanity Fair 기사는 "yiff"2, "spooage"3, "furvert"4라는 용어를 퍼리가 무엇인지 제대로 정의하지 않고 정의합니다(Gurley, 2001). 부끄러움을 유발하는 제목의 "Em-bear-assed"라는 1000 Ways to Die 에피소드는 퍼리를

마약을 하고 모피 슈트를 입은 채 곰에게 살해당한 사람에 대한 이야기를 하기 전에 "동물 의상을 입고 그룹 섹스와 같은 즐거운 일을 함께 하는 것"을 이야기합니다(McMahon et al., 2009).

안타깝게도, 퍼리가 악의의 표적이 되는 예를 찾기 위해 허구적 미디어에만 주의를 기울일 필요는 없습니다. 2022년, 네브래스카 상원의원인 브루스 보스텔만은 입법 토론에서 퍼리를 거론했는데, 여기에는 고등학교의 퍼리가 변기통 사용을 요구하고 5 사회적으로 왜소해 짓거나 야옹거리는 것 외에는 선생님과 대화하기를 거부한다는 완전히 반박된 주장이 포함되었습니다(가디언, 2002). 나중에.

1 이렇게 훌륭한 제목이 나왔다는 사실에 대한 실망감을 말로 표현할 수 없습니다.

이렇게 나쁜 에피소드에 낭비했어! 2 섹스나 성적 내용을 지칭하는 데 사용되는 털복숭이 전문 용어로, 종종 a에서 사용됩니다.

퍼리들의 농담조의 말.

3 정액을 묘사하는 데 사용되는 용어로, 보통 희극적인 의미를 갖습니다.

4 털복숭이 변태를 묘사하는 데 사용되는 용어로, 거의 항상 아이러니한 방식으로 사용되거나.

퍼리에 대한 대중적 개념을 조롱하려는 퍼리. 5 명확히 하자면, 고양이 모래가 제공된 사례도 있었습니다.

교실에서도 마찬가지입니다. 하지만 그 이유는 훨씬 더 비극적입니다. 미국에서 학교 총격 사건이 자주 발생하기 때문에 일부 학교에서는 학교 총격 사건이 발생하는 동안 아이들이 화장실을 사용할 수 있도록 고양이 모래가 담긴 양동이를 교실에 비치했습니다 (Bates, 2019).

그 해에 공화당 주지사 후보는 대량 총격 사건의 원인을 퍼리에 돌리고 학교에서 퍼리를 금지하는 것을 캠페인의 일부로 삼았습니다(Pennacchia, 2022; Taylor, 2022). 그리고 미국에서 반 LGBTQ+ 감정과 입법이 커지면서, 대부분이 LGBTQ+인 퍼리(15장과 16장 참조)는 종종 표적이 됩니다(Dickson, 2023). 이것들은 퍼리가 일상적으로 직면하는 낙인의 몇 가지 예일 뿐입니다. 낙인은 퍼리에 대한 평가 절하를 말합니다.

사회에 의한 집단의, 보통 그 집단의 한 측면(때로는 실제적이고 때로는 추정되는)이 평가절하되는 것에 근거함(Major & O'Brien, 2005). 낙인이 찍힌 집단 구성원은 이러한 낙인의 결과로 부정적인 고정관념, 편견, 차별에 자주 직면합니다. 낙인의 표시는 통제할 수 있는 것(예: 낙인이 찍힌 정치적 입장을 지지하는 티셔츠를 입거나 입지 않을 수 있는 사람)이거나 통제할 수 없는 것(예: 어두운 피부로 태어남)일 수 있으며, 눈에 보이는 것(예: 인종)이거나 눈에 보이지 않는 것(예: 성적 지향)일 수 있습니다. Erving Goffman(1963)의 낙인 사회학에 대한 획기적인 연구에 따르면, 사람들은 종종 낙인이 찍힌 집단에 속한 사람을 폄하하고, 차별하고, 배척하거나 공격하는 것을 정당화하는 데 사용하는데, 이는 낙인이 찍힌 사람들에게 명백하고(명백하지 않은) 부정적인 결과를 초래합니다(Major & O'Brien, 2005). 지금까지 가장 큰 영역

낙인의 결과에 대한 연구에서는 낙인이 찍힌 집단에 속하는 것과 웰빙 간의 연관성을 조사했습니다. 144,246명의 참여자를 대상으로 한 메타분석에서 Schmitt 등(2014)은 인식된 사회적 차별이 낮은 자존감과 삶의 만족도, 더 높은 우울증, 불안 및 고통을 포함한 더 나쁜 웰빙과 관련이 있음을 발견했습니다. 낙인이 찍힌 집단에 속한 학생들은 낙인이 찍히지 않은 학생들보다 학교에서 성적이 더 나쁜 경향이 있으며(Guarneri 등, 2019; Major & O'Brien, 2005) 낙인이 찍힌 집단 구성원은 낙인이 찍히지 않은 집단 구성원에 비해 신체 건강이 더 나쁩니다(Major & O'Brien, 2005 참조). 이 장에서는

퍼리들이 낙인을 찍히는 것이 무엇을 의미하는지에 주의를 집중합니다. 우리는 증거를 제시하는 것으로 시작할 것입니다. 헤드라인의 일화와 온라인 포럼의 폭력적인 수사를 넘어서서 퍼리가 낙인을 찍히고 이 낙인을 인식한다는 것을 보여줍니다. 다음으로, 퍼리가 낙인을 찍히는 이유와 퍼리에 대한 이 낙인의 결과를 보여주는 연구를 설명하겠습니다. 여기에는 퍼리가 상당한 양의 괴롭힘을 겪는다는 것을 보여주는 연구가 포함됩니다. 마지막으로, 퍼리가 이 낙인에 대처하는 세 가지 방법, 즉 선택적 공개, 개인적 차별 거부, 식별에 대해 논의합니다.

오명을 받은 집단과 함께.

퍼리 팬덤에 대한 낙인.

우선, 확실히 말씀드리자면, 그렇습니다. 퍼리는 낙인이 찍혀 있습니다. 우리는 수년에 걸쳐 이를 여러 가지 다른 방법으로 측정했고, 매번 퍼리는 상당히 낮은 평가를 받는다는 것을 발견했습니다.

다른 팬 그룹의 멤버이든, 상당히 일반적인 사람들의 일상적인 샘플이든. 예를 들어, Roberts et al. (2016)은 150명의 판타지 스포츠 팬에게 애니메이션 팬, 브로니,

101점 척도에서 퍼리에 대해 0 = 매우 부정적에서 100 = 매우 긍정적으로 평가합니다. 더 높은

이 척도의 점수는 그룹에 대한 긍정적인 편견을 나타내는 반면, 낮은 점수는 부정적인 편견을 나타냅니다.

편견. 6 평균 평점은 페리(M = 22.76)와 브로니(M = 21.83)가 애니메이션 팬(M = 37.16)보다 상당히 낮은 점수를 받았음을 보여주었지만, 세 팬 그룹 모두 부정적으로 평가되었습니다(측정의 중간점 아래). 페리에 대한 편견의 훨씬 더 충격적인 예에서, 레이스와 쇼(2016)는 40개의 인기 팬덤 목록을 만들어 스포츠(예: 축구, 야구), 음악(예: 지미 버핏, 데이비드 보위), 미디어(예: 애니메이션, 스타트렉), 취미(예: 요리, 비디오 게임)의 네 가지 범주로 나누었습니다. 미국의 학부 대학생들은 각 팬 관심사의 팬에 대한 편견 정도를 평가했습니다(1 = 차갑다에서 10 = 따뜻하다). 결과에 따르면, 페리는 브로니와 함께 목록에서 두 번째로 낮은 평가를 받은 팬 그룹이었습니다(인세인 클라운 포스의 팬보다 약간 높은 점수를 받았습니다. 그림 21.1 참조). 우연과는 거리가 먼 또 다른 연구(Plante & Reysen, 2023)에서 참가자들은 거의 동일한 평가를 내렸고, 이번에는 페리를 목록의 맨 아래에 두었습니다. 간단히 말해, 편견에 대한 다양한 척도와 다양한 참가자 샘플을 사용한 연구에서 우리는 페리에 대한 부정적인 편견(즉, 낙인)을 일관되게 발견했습니다.

6. "긍정적 편견"과 "부정적 편견"이라는 용어는 단순히 가치를 지칭합니다.

어떤 사람이 그 집단의 일원이라는 사실만으로 그 집단의 구성원에 대한 태도를 갖는 것을 편견이라고 합니다. 편견이라는 용어가 일상적으로 사용될 때 사람들은 보통 부정적인 편견(즉, 그 집단의 구성원이라는 이유로 그 집단의 구성원을 싫어하는 것)을 말하지만, 긍정적인 편견도 있습니다. 그리고 부정적인 편견의 영향이 더 쉽게 드러나기는 하지만, 그 사람에 대한 태도와 행동이

그 사람의 그룹 멤버십에만 근거합니다. 태도가 긍정적일 때조차도 말입니다. 예를 들어, 연구에 따르면 긍정적인 편견과 긍정적인 고정관념의 지지는 고정관념과 편견의 사용을 강화하여 부정적 편견의 홍수문을 정당화하거나 여는 것으로 나타났습니다(예: Kay et al., 2013).

페리들은 자신들이 오명을 받고 있다는 걸 알고 있을까?

페리가 오명을 받고 있다는 것을 보여주는 것은 하나의 일이지만, 페리가 자신이 오명을 받고 있다는 것을 알고 있다는 것을 보여주는 것은 또 다른 일입니다. 결국, 오명 줄기의 해로운 효과 중 일부는 오명의 직접적인 결과(예: 괴롭힘 공격, 배척)이지만, 다른 효과는 그 사람이 자신이 오명을 받고 있다는 것을 알아야 합니다. 사람들은 페리를 싫어한다는 것을 깨닫지 못한다면 페리라는 이유로 표적이 될까봐 불안해할 가능성이 낮습니다. 이를 위해 우리는 페리가 자신에게 얼마나 많은 오명이 향하는지에 대한 인식이 정확하진 테스트하는 연구를 설계했습니다. 이를 위해 Reysen et al.(2017)은 텍사스주 델러스에서 열리는 애니메이션 컨벤션인 A-Kon에서 애니메이션 팬을 모집했고, 펜실베이니아주 피츠버그에서 열리는 페리 컨벤션인 Anthrocon에서 페리를 모집했습니다. 두 그룹 모두 다른 팬 그룹이 자신에 대해 얼마나 긍정적 또는 부정적으로 느낄 것으로 예상하는지와 다른 그룹에 대한 자신의 감정을 추정했습니다. 평가는 0 = 매우 긍정적에서 100 = 매우 부정적까지 101점 척도로 이루어졌습니다.7 결과(그림 21.2)에 따르면 애니메이션 팬은 페리를 상당히 부정적으로 평가(M = 54.26, 측정 중간점 위)하는 반면, 페리는 애니메이션 팬을 상당히 긍정적으로 평가(M = 26.87)합니다.

후자의 결과는 이해할 만합니다. 왜냐하면 많은 페리가 애니메이션도 좋아하기 때문입니다(11장 참조). 애니메이션 팬의 경우, 그들은 페리가 자신을 좋아할 것으로 기대했지만(M = 35.08), 페리가 실제로 자신을 얼마나 좋아하는지 과소평가하는 경향이 있었습니다.반면에 페리는 애니메이션 팬이 자신을 좋아할 것이라고 측정의 중간 지점에서 생각했습니다(M = 46.20). 애니메이션 팬이 페리를 싫어하는 것을 과소평가한 것입니다.다시 말해, 애니메이션 팬은 자신에 대한 편견의 정도를 과대평가하는 반면, 페리는 사람들이 자신에 대해 엇갈린 감정을 가질 수 있다는 것을 알고 자신에 대한 편견의 정도를 과소평가했지만, 애니메이션 팬보다 인식이 더 정확했습니다.

7 이 연구에서는 척도가 역전되었다는 점에 유의하세요. 즉, 점수가 높을수록 더 많은 것을 나타냅니다.

부정적인 편견.

그림 21.1. 다양한 팬 그룹의 평가(1 = 차갑다, 10 = 따뜻하다).

그림 21.2. 외집단의 내집단 평가에 대한 인식과 외집단에 대한 내집단 평가 편견(0 = 따뜻함, 100 = 차가움).

왜 퍼리에 대한 낙인은 존재할까?

Reysen과 Shaw(2016)는 일부 팬덤이 낙인을 받는 이유는 팬이라는 존재의 원형에서 벗어나 비정상적으로 여겨지기 때문이라고 제안했습니다. 이전 연구에 따르면 원형이나 규범에서 벗어나는 것은 더 부정적으로 여겨지는 경향이 있습니다. 예를 들어, Devos와 Banaji(2005)는 "미국인"의 원형이 백인(다른 민족/인종과 대조적으로)임을 발견했습니다. 이 때문에 백인이 아닌 미국인은 덜 원형적이고 덜 미국인으로 여겨지며 결과적으로 더 큰 차별을 받습니다(Devos & Mohamed, 2014). 또 다른 예로, 선교사 위치에서의 이성애적 섹스는 원형적 성행위입니다(Reysen et al., 2015). 사람들이 비교적 드물다고 생각하는 다른 성행위(예: 피스팅)에 참여하는 사람들은 더 부정적인 평가를 받습니다. 이러한 이전 연구와 일치하여 Reysen과 Shaw(2016)는 팬에 관해서 대부분의 사람들의 마음에 떠오르는 원형은 "스포츠 팬"이라고 제안했습니다.

국가마다 특정 유형의 스포츠가 다르기 때문에(예: 미국에서는 축구, 농구 또는 야구, 캐나다에서는 하키, 인도에서는 크리켓) 결과적으로 스포츠 팬은 가장 "정상적인" 것으로 여겨질 가능성이 높습니다.

스포츠 팬의 견해와 다른 것은 무엇이란 "비정상적"이거나 "이상하다"고 여겨질 가능성이 높습니다.

스포츠와 같은 주류 관심사와 더 다릅니다. 이를 테스트하기 위해 연구원들은 미국 대학 학부생을 대상으로 설문 조사를 실시하여 "팬"을 생각할 때 무엇을 생각하는지 설명해 달라고 요청했습니다. 참가자들은 또한 그림 21.1에 나와 있는 40개 팬 그룹에 대해 그룹이 얼마나 전형적인 것으로 여겨지는지(1 = 확실히 전형적인 팬이 아님, 7 = 확실히 전형적인 팬), 그 관심사의 팬이 되는 것이 얼마나 일반적인지(1 = 일반적이지 않음, 7 = 매우 일반적임), 그 그룹 구성원에 대한 편견(1 = 차갑고, 10 = 따뜻함)에 대해 평가했습니다. 연구의 개방형 응답에 따르면 "팬"을 설명해 달라고 요청했을 때 참가자의 절반(50.8%)이 스포츠 팬을 설명했고, 다른 많은 참가자(20.8%)는 모든 팬 그룹에 적용할 수 있는 일반적인 설명을 제공했습니다. 다시 말해, 이 결과는 대부분의 사람들에게 스포츠 팬이 팬의 기본 원형이며, 다른 팬 그룹과 비교되는 팬 그룹이라는 생각을 뒷받침합니다. 이전 결과와 유사하게 퍼리는 낮은 평가를 받았습니다(즉, 퍼리에 대한 부정적인 편견이 높음). 그러나 현재 질문에서 더 중요한 점은 연구자들이 40개의 다른 팬 그룹에 대한 데이터를 살펴보고, 더 전형적인 그룹이 가장 정상적인 팬을 보유한 것으로 보였고, 가장 정상적인 팬을 보유한 것으로 보이는 그룹이 가장 긍정적으로 보였다는 것입니다. 다시 말해, 특정 팬 그룹이 팬의 원형과 다를수록 덜 정상적인 것처럼 보이며, 이는 해당 그룹과 그 구성원에 대한 부정적인 편견을 예측합니다. 우리는 최근 이 연구를 더 자세히 조사하여 다시 살펴보았습니다.

비원형성과 편견 사이의 이러한 연관성을 주도하는 메커니즘에 대해 깊이 있게 알아보았습니다(Plante & Reysen 2023). 우리는 다시 미국 대학 학부생을 대상으로 설문 조사를 실시하여 동일한 40개 팬 그룹을 인식된 원형성과 편견의 동일한 척도로 평가하도록 요청했습니다. 그러나 이번에는 또한 참가자들에게 각 팬 그룹이 그들에게 부정적인 감정(예: 불편함, 혐오감)을 불러일으킨 정도와 그 그룹 구성원에 대한 부정적인 믿음(예: 그들은 기능 장애가 있고, 그들의 관심사는 불순하고 섹스와 같은 다른 동기에 의해 오염됨)을 평가하도록 요청했습니다. 이 연구의 결과는 다시 한번 퍼리가 전형적인 것이 아니며 상당한 부정적인 편견의 대상이라는 것을 보여주었습니다. 더 중요한 것은, 우리는 이 연관성이 사람들이 부정적인 감정과 부정적인 믿음에 의해 주도된다는 것을 보여주는 통계적 모델을 테스트하고 이를 뒷받침하는 것을 발견했습니다.

퍼리쪽에 대한 편견이 있었습니다. 사실상, 팬 그룹이 전형적인 스포츠 팬에서 벗어날수록 사람들은 그룹에 대해 부정적인 감정을 느낀다(예: 그들은 역겹다, 그들은 나를 불편하게 만든다),

이는 결국 집단에 대한 부정적인 믿음(예: 그들은 기능이상적이다, 그들은 이상한 성적 관심을 가지고 있다)을 지지하고 궁극적으로 집단에 대한 부정적인 편견을 갖게 됨을 예측합니다.

이러한 연구 결과는 퍼리에 대한 미디어 기사와 대중 담론에서 흔히 볼 수 있는 부정적인 편견을 통해서만 나타나는 것이 아니라, 이러한 기사의 구체적인 내용에서도 나타납니다. 퍼리는 일반적으로 이상하고, 기능이상이며, 현실감이 없고, 성적 변태자라는 비난을 받습니다.

낙인의 결과 앞서 언급했듯이 낙인은 낮은 웰빙과 낮은 학업 성취도와 같은 다양한 부정적 결과를 수반합니다(Guarneri et al., 2019; Major & O'Brien, 2005; Schmitt et al., 2014). 여러 연구에서 이것이 퍼리에게도 해당되는지 테스트하고, 경험한 차별의 정도를 평가하도록 요청했습니다("사람들이 내가 퍼리라는 것을 알면 다르게(더 나쁘게) 대우받는다고 느낀다"). 그런 다음 이 질문에 대한 응답이 부정적 결과를 나타내는 측정값과 상관 관계가 있는지 테스트했습니다. 표 21.1에서 볼 수 있듯이 더 큰 낙인은 광범위한 바람직하지 않은 결과와 관련이 있습니다.

표 21.1. 인식된 개인적 낙인과 다른 변수들 간의 상관관계. 변수 낙인 팬덤이 위협받고 있음 .24** 팬 자격 .13** 종 내집단 투사 .20** 정체성 공개 -.19** 자존감 -.23** 삶에 대한 만족도 -.21** 우울증 .15** 부정적 감정 .19** 정체성 통합 -.23** 정체성 차별화 -.16** 주. ** $p < .01$.

한 가지 예로, 낙인의 표적이 된 퍼리(즉, 차별을 경험한 퍼리)는 팬덤과 그 안에 있는 사람들이 위협을 받고 있다고 믿을 가능성이 더 높았습니다. 항상 잠재적으로 표적이 될 수 있다는 이러한 인식과 함께 오는 불안은 퍼리가 퍼리로서의 정체성을 공개할 가능성이 낮고 자존감이 낮다고 느낀 이유(자신의 지각된 가치 또는 가치의 지표)를 설명할 수 있습니다.

다른 사람들의 눈에는) 그다지 만족스럽지 않았습니다.

삶, 그리고 우울증과 다른 부정적인 감정에서 더 높았습니다. 지각된 낙인은 성숙(즉, 정체성 통합 및 차별화)과도 부정적으로 연관되어, 정체성의 어떤 측면 때문에 표적이 되는 것이 안정적이고 긍정적인 정체성 감각을 가진 완전히 실현된 사람으로 성숙하는 것을 더 어렵게 만들 수 있음을 시사합니다. 마지막으로, 우리는 더 큰 낙인을 지각한 퍼리가 팬덤에서 더 큰 자격감을 느낄 가능성이 더 높았고(예: 아티스트로부터 특별 대우를 받을 자격이 있다고 믿음) 종 내집단 투사를 경험할 가능성이 더 높았다는 것을 발견했습니다.

팬덤에서 자신의 퍼소나 종이 표준이고 다른 종이 열등하다는 믿음. 후자의 두 가지 발견은 약간 어울리지 않는 것처럼 보일 수 있지만(예: 괴롭힘을 당하는 사람이 괴롭힘을 하는 사람이 되는가?), 한 가지 가능성은 퍼리로서 "고통받는" 퍼리들이 퍼리 공간에서 엘리트주의를 느낄 수 있다는 것입니다.

그들은 퍼리 팬덤에 충실하고 이러한 낙인에도 불구하고 충성심을 보여준 점에서 특히 뛰어나고 칭찬받을 만한 퍼리입니다. 우리는 향후 연구에서 이 가능성을 탐구할 것입니다.

그림 21.3. 팬들의 인식된 성숙도.

그림 21.4. 관심 있는 팬과의 데이트 의향.

우리가 수행한 또 다른 연구에서는 낙인이 찍힌 집단에 속하는 것에서 비롯되는 잠재적으로 바람직하지 않은 다른 결과를 강조했습니다(Reysen & Plante, 2017). 이 연구에서 학부 대학생들은

그림 21.1에 언급된 40개의 팬 관심사를 다시 평가하도록 요청했습니다. 이 40개 그룹은 팬이 성숙하다고 믿어지는지 여부와 참가자가 그러한 사람과 데이트할 의지가 있는지에 따라 평가되었습니다.

팬의 관심. 그림 21.3에서 볼 수 있듯이 퍼리는 인식된 성숙도 측면에서 하위 5위(저스틴 비버 팬 바로 위)로 평가되었고,

참가자의 데이트 의향(그림 21.4). 마찬가지로, 지각된 성숙도 점수와 데이트 의향은 양의 상관관계를 보였는데, 즉
 펄리의 지각된 성숙도 부족은 참가자의 펄리와 데이트 의향이 없는 것과 관련이 있었다. 위의 결과와 함께 이러한 사실은 펄리가
 직면한 낙인이 구체적인 부정적 결과로 이어질 수 있는 몇 가지 방식(일부는 더 명백하고 일부는 더 미묘함)을 보여줍니다. 하
 지만 펄리가 괴롭힘을 경험하는 정도를 살펴보면 이 점을 가장 명확하게 설명할 수 있을 것입니다. 괴롭힘의 표적이 되는 펄리 괴롭
 힘은 의도적이고 반복적이며 피해자가 자신을 방어할 수 없는 권력 불균형이 있는 공격적인 행동으로 정의됩니다(Olweus, 2013).
 문헌 검토 결과 괴롭힘은 괴롭힘을 당하는 사람에게 분명히 해를 끼친다는 것을 보여줍니다. 예를 들어, 괴롭힘을 당하는 학생
 들은 우울증, 학업적 어려움, 불안이 증가하는 것을 경험하는데, 그 영향은 성인기까지 이어질 수 있습니다(Juvonen &
 Graham, 2014; McDougall & Vaillancourt, 2015). 마찬가지로 직장 괴롭힘에 대한 검토에서도 괴롭힘이 성인기에만 만연
 한 것이 아니라 어린 시절과 같은 영향을 끼쳐 정신적, 신체적 건강을 해치고(예: 우울증, 불안) 직업적 성과(예: 결근, 이
 직, 생산성 저하; Fitzpatrick et al., 2011)에도 해를 끼칩니다. 온라인 공간으로 후퇴하면 괴롭힘을 피할 수 있다고 생각할 수도
 있지만, 연구에 따르면 사이버 괴롭힘도 직접 괴롭힘만큼 만연하고 동일한 결과를 낳습니다(Olweus, 2013). Cook과
 동료 연구진(2010)은 누가 괴롭힘을 가하는 사람, 괴롭힘의 피해자가 될 가능성이 가장 높은지, 그리고 누가 둘 다 될 가능성이 가
 장 높은지를 조사하기 위해 메타 분석을 실시했습니다. 결과에 따르면 피해자는 인기가 없거나 지위가 낮고, 종종 거부당하고 고
 립되었다고 느끼며, "사회적으로 용납할 수 없는 행동을 억제하지 못한다"(p. 67)는 사실이 드러났습니다. 실제로, 학교에서든,
 직장에서도든, 온라인에서도든 규범에서 벗어난 사람들은 괴롭힘의 쉬운 표적이 되는 경우가 많습니다(Juvonen & Graham, 2014).

이 장에서 앞서 살펴본 바와 같이 펄리는 일반적으로 이상하고 기능 장애가 있는 것으로 인식되는, 전형적인 관심사가 아닌 사람들입니다. 그리고 표준에서 벗어
 나는 사람들은 종종 괴롭힘을 당하고 괴롭힘의 표적이 된다는 점을 감안하여, 펄리가 괴롭힘을 당한 적이 있을 가능성이 특히 높은지 여부를 테스트했습니다. 펄리
 를 애니메이션 팬과 비교한 연구에서 펄리는 11세에서 18세 사이에 괴롭힘을 당할 가능성이 특히 높은 것으로 나타났습니다(Reysen et al., 2021). 또한 펄리
 를 커뮤니티 샘플(즉, 펄리가 아닌 미국인 샘플)과 비교하여, 두 샘플 모두 어린 시절 신체적 괴롭힘 놀림, 구타를 당한 빈도를 4점 척도(1 = 전혀 없음에서 4 =
 자주)로 평가하도록 했습니다. 그림 21.5에서 볼 수 있듯이, 어린 시절 괴롭힘을 당한 적은 일반 대중에게는 불행히도 흔한 일이지만, 펄리는 괴롭힘의 구체
 적인 유형과 관계없이 훨씬 더 많이 괴롭힘을 당합니다.

그림 21.5. 펄리와 비펄리가 경험한 다양한 유형의 괴롭힘빈도.

펄리는 비펄리보다 더 자주 괴롭힘을 당했지만, 이러한 결과는 누가 괴롭힘을 가했는지를 구별하지 않습니다. 게다가, 이러한
 항목은 어른이 아닌 어린 시절에 경험한 괴롭힘만을 언급했습니다. 이러한 우려 사항을 해결하기 위해, 우리는 또 다른 연구에서
 펄리에게 지난 5년 동안 경험한 괴롭힘의 빈도와 유형을 평가해 달라고 요청했습니다(1 = 전혀 없음, 5 =

1 1.5 2 2.5 3 3.5.

때리다.

놀림을 받다.

물리적.

퍼리 커뮤니티.

자주), 그리고 괴롭힘이 퍼리 팬덤의 다른 멤버(퍼리들이 상당히 상호작용하는 것으로 추정됨)에게서 왔는지 아니면 퍼리가 아닌 사람에게 왔는지 나타냅니다. 그림 21.6에서 볼 수 있듯이, 고려되는 괴롭힘의 유형에 관계없이 퍼리는 퍼리보다 퍼리가 아닌 사람에게 괴롭힘을 더 자주 당했습니다. 8 이 결과는 또한 모든 수단이 척도의 중간 지점보다 훨씬 낮았기 때문에 지난 5년 동안 괴롭힘이 많지 않았다는 것을 시사합니다. 즉, 퍼리가 경험한 괴롭힘의 대부분은 어린 시절이나 청소년 초반에 일어났습니다. 많은 사람이 퍼리라고 생각하거나 퍼리 팬덤이 무엇인지 알기도 전입니다!

그림 21.6. 퍼리와 비퍼리로부터 괴롭힘을 당하는 빈도.

8 이는 털리에서 괴롭힘이 일어나지 않는다는 것을 폄하하거나 암시하는 것이 아닙니다.

물론 팬덤이죠. 하지만 21장에서 보았듯이, 많은 퍼리들은 팬덤을 일상 생활에서 겪는 낙인과 증오로부터 피난처로 여깁니다.

0 0.5 1 1.5 2 2.5.

신체적 공격을 받음(예: 때림, 주먹질, 발로 차기).

신체적 괴롭힘(예: 붙잡힘, 밀침, 원하지 않음)

내 소유물이 도난당하거나 손상되었습니다.

모욕을 당하거나 상처를 주는 말로 불림.

위협받다.

나에 대한 거짓말이나 소문이 퍼졌습니다.

사회 집단에서 배제됨.

괴롭힘을 당함.

퍼리(Furries) 퍼리가 아닌 사람.

우리는 이 8가지 "털이 없는 동물에 의한 괴롭힘" 항목을 하나의 괴롭힘측정 항목으로 그룹화하고 괴롭힘을 당하는 것이 웰빙과 관련된 중요한 측정 항목과 연관이 있는지 확인하기 위해 테스트했습니다.

표 21.2에서 볼 수 있듯이, 괴롭힘을 더 자주 당한 사람들은 일상생활에서 어려움을 겪을 가능성이 더 높고, 의사소통에 어려움을 겪으며, 타인에 대해 더 무감각해졌습니다.9 괴롭힘을 당하는 것은 신체적, 정신적 웰빙의 감소, 다른 사람들로 구성된 집단에 속해야 한다는 더 큰 욕구(배척의 부산물일 수 있음), 충동적이거나 위험을 감수하는 행동(예: 과소비, 위험한 성적 행동 또는 약물 사용 행동)의 징후와 관련이 있는데, 이는 자신의 웰빙에 대한 관심이 부족함을 시사합니다.

표 21.2. 괴롭힘을 당하는 빈도와 다른 변수들 간의 상관관계. 변수 괴롭힘을 당하는 일상 생활에서의 어려움 .26** 다른 사람들과의 소통의 어려움 .19** 다른 사람들에 대한 무감각함 .25** 신체적 웰빙 -.26** 심리적 웰빙 -.16** 과도한 지출

일상생활 .32** 컨벤션에서의 과소비 .32** 위험한 행동 .17** 소속감에 대한 욕구 .20** 참고. ** $p < .01$.

대처 및 공개.

대부분의 퍼리는 질문을 받았을 때 퍼리가 생물학적이거나 타고난 것이라고 믿지 않는다고 답했습니다(Plante et al., 2015). 다시 말해, 대부분의 퍼리는 퍼리가 되는 것을 선택으로 봅니다. 게다가 퍼리가 되는 것은 퍼리는 일반적으로 다른 사람에게 숨길 수 있는 것, 예를 들어 인종이나 눈에 띄는 장애와는 달리. 퍼리는 낙인이 찍히기 때문에, 퍼리가 위에서 강조한 부정적인 결과를 피할 수 있는지 물어볼 수 있습니다.

9 이 세 가지 사례 모두에서 이러한 문제가 발생하기 전에 발생했을 가능성이 있습니다.

괴롭힘(예: 사람을 괴롭힘의 더 큰 표적이 되게 함)은 괴롭힘의 결과로 나타날 수도 있지만, 괴롭힘으로 인한 불안으로 어려움을 겪거나, 다른 사람에게 괴롭힘을 당한 경험으로 인해 다른 사람을 신뢰하거나 공감하기 어려움을 겪는 경우도 쉽게 볼 수 있습니다.

다른 사람에게 자신이 퍼리라는 사실을 숨기는 것. 결국, 누군가가 당신이 퍼리라는 사실을 모른다면 어떻게 퍼리라는 이 유로 표적이 될 수 있겠습니까? 이 아이디어는 퍼리에게 새로운 것이 아니며, 많은 퍼리들이 실제로 자신의 퍼리 정체성을 다른 사람들에게 숨깁니다. 우리는 퍼리와 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬에게 7점 척도(숫자가 높을수록 더 큰 공개를 나타냄)로 퍼리 정체성을 다른 사람에게 공개하는 정도를 평가해 달라고 요청했습니다. 그림 21.7에서 볼 수 있듯이 퍼리는 가족, 친구, 동료, 상사를 포함한 다른 사람에게 팬 정체성을 공개할 가능성이 가장 낮았습니다.

그들이 만난 새로운 사람들—또는 다른 말로 표현하자면, 그들은 다른 사람들에게 자신의 정체성의 이 부분을 숨길 가능성이 가장 높았습니다. 퍼리는 친구들에게 자신의 퍼리 정체성을 밝힐 가능성이 가장 높았습니다—

13장에서 보았듯이, 전형적인 퍼리의 친구 중 절반 정도가 퍼리이기 때문일 가능성이 큼.

친구들을 제외하고, 퍼리들은 가족을 포함한 다른 사람들에게 자신의 퍼리 정체성을 밝히는 것을 상당히 꺼려했습니다.

데이터에 따르면 퍼리들은 적어도 가족 중 일부에게 밝히는 경향이 있지만 많은 퍼리들이 제한적으로만 그렇게 합니다.

10 마찬가지로 많은 퍼리들은 직장 동료나 상사에게 자신의 퍼리 정체성을 밝히지 않기로 선택하는데, 종종 경력에 해가 될 수 있다는 두려움 때문입니다. 11.

10 우리는 형제자매 중 한 명에게 이런 이야기를 한 퍼리들의 이야기를 많이 들었습니다.

부모 중 한 명에게 퍼리 정체성에 대해 알리고, 부정적인 반발을 두려워하여 가족 중 다른 사람들에게는 비밀로 하기로 선택했습니다. 이는 특히 어린 퍼리에게 그럴 가능성이 높는데, 가족이 자신에게 미칠 수 있는 권력으로 인해 가족으로부터 반발을 두려워할 이유가 더 많을 수 있기 때문입니다(예: 부모와 함께 살고 있다면 거리로 쫓겨나 집 없이 남겨질까 봐 두려워할 수 있음). 11 군인, 경찰관, 교사, 사업체 또는.

공공 부문은 직장에서 누군가가 자신이 퍼리라는 사실을 알게 되면 해고될 위험이 있다고 말했습니다. 그들의 두려움은 전적으로 근거 없는 것은 아닙니다. 2017년에 코네티컷 주의 한 의원은 자신이 퍼리라는 사실이 밝혀진 후 시장에게 사임하도록 강요받았습니다(Miller, 2017).

그림 21.7. 팬 정체성을 타인에게 공개하는 정도(7점 척도).

표면적으로 보면, 낙인이 찍힌 정체성을 숨기는 것은 차별의 표적이 되는 것과 함께 오는 낙인과 해로운 결과를 피하기 위한 좋은 전략처럼 보일 수 있습니다. 그러나,

심리학 연구에 따르면 이는 사실이 아닙니다. 자신의 정체성의 측면(예: 성적 지향)을 숨기도록 강요받는 것은 정신 건강이 나빠지는 것과 관련이 있습니다(Pachankis, 2007).

발각될까 봐 걱정하고 끊임없이 자기 감시를 해야 하는 것과 관련된 만성적인 불안 때문에(예: 실수로 자신을 드러내지 않도록 하기 위해; Meyer, 1995). 우리는 이 아이디어를 퍼리에서 테스트했고, 퍼리 정체성을 숨겨야 했던 퍼리는 자존감이 낮았고(Plante et al., 2014), 더 자유롭고 공개적으로 퍼릴 수 있었던 사람들은 자존감과 삶에 대한 만족도가 더 높았다는 것을 보여주었습니다(Mock et al., 2013). 또한 퍼리 팬덤과 더 강하게 동일시하는 사람들이 자존감과 삶에 대한 만족도가 더 높다는 모델을 테스트했고, 그 이유는 부분적으로는 그들이 관심사를 숨기는 것보다 더 개방적이고 공개할 수 있기 때문입니다(그림 21.8 참조; Reysen et al., 인쇄 중).

2 2.5 3 3.5 4 4.5 5 5.5 6.

새로운 지인들.

감독자.

동료들.

친구.

가족.

모피.

그림 21.8. 퍼리 정체성 공개는 팬덤 정체성과 삶에 대한 만족도(SWL) 및 자존감(SE) 간의 관계를 매개합니다. 표준화된 베타가 제시됩니다. ** $p < .01$.

개인 차별에 대한 대처 및 거부.

낙인에 대처하는 또 다른 방법은 당신이 개인적으로 낙인의 영향을 받았다는 것을 단순히 부인하는 것입니다. 이 현상은 Faye Crosby(1984)가 보스턴에서 일하는 여성들이 일반적으로 여성들이 직장에서 차별을 받는다는 것을 인정했을 때 처음 관찰했습니다. 그럼에도 불구하고, 이 여성들은 자신이 차별을 받았다고 생각하지 않았습니다. Crosby는 연구에 참여한 여성들이 직장에서 차별을 받을 가능성이 있음을 알고 있었지만, 그들은 연구에서 이것이 사실이라고 보고하지 않았습니다. 실제로 낙인으로 인해 차별의 표적이 된 사람들은 이러한 인식에 수반되는 불안을 피하기 위해 이 차별을 부인할 수 있습니다. 그들은 "내 집단은 차별을 받지만, 나는 차별을 받지 않았다"고 주장합니다.

그림 21.9. 집단 및 개인 차별 평가(7점 척도).

이 가능성을 시험하기 위해, 우리는 7점 척도(점수가 높을수록 차별이 심함을 나타냄)에서 집단("퍼리는 차별을 받는다")과 개인적 차별("나는 퍼리이기 때문에 차별을 받았다고 느꼈다")에 대한 측정을 실시했습니다. 그림 21.9에서 볼 수 있듯이, 세 집단의 팬들은 모두 자신의 집단이 자신들보다 더 큰 차별을 경험했다고 밝혔습니다. 실제로, 우리는 이러한 측정을 대학 학부생들에게도 실시했고, 그들이 무엇을 좋아하는지에 관계없이(예: 음악, 스포츠) 동일한 효과를 발견했습니다. 그림에서 주목할 만한 점은 퍼리가 집단 차별과 개인적 차별에서 모두 더 높은 평가를 받았다는 것입니다. 이는 퍼리가 차별에 대한 자신의 경험을 축소하더라도 자신들이 직면한 낙인을 알고 있다는 것을 다시 한번 시사합니다. 12.

12 이 현상에 대한 한 가지 설명은 인간의 경향에서 나옵니다.

전략적으로 하향적 사회적 비교를 합니다. 즉, 우리보다 더 나쁜 처지에 있는 사람들과 자신을 비교하는 것입니다. 이는 자신에 대해 더 나은 기분을 느끼기 위해서입니다(Wills, 1981). 이와 관련하여, 낙인이 찍힌 집단(퍼리)에 속해 있다는 사실에 대해 기분이 나쁜 퍼리는 그렇지 않으면 느낄 수 있는 불안을 피하기 위해 자신보다 더 많은 차별을 받은 퍼리를 가리킬 수 있습니다. "물론, 직장 동료들이 놀려서 기분이 나쁘긴 하지만, 스티브는 퍼리라는 이유로 직장에서 해고당했으니까, 그렇게 나쁘지 않은 것 같아요!" 또 다른 가능성은 퍼리가 차별 경험이 타당하지 않다고 느낄 수 있다는 것입니다. 폭력이나 괴롭힘을 경험한 다른 사람들이 자신의 사례가 그런 사례가 어떤 모습이어야 하는지에 대한 원형과 일치하지 않기 때문에 "중요하지 않다"고 느낄 수 있는 것과 비슷한 방식입니다.

- 2.
- 2.5.
- 3.
- 3.5.
- 4.
- 4.5.
- 5.

털 많은 브로니 애니메이션.

그룹 개인.

대처 및 그룹 식별.

세 번째, 다소 역설적인 낙인에 대한 대응은 낙인이 찍힌 집단과 더 강하게 동일시하는 것입니다. 거부 식별 모델(Branscombe et al., 1999)에 따르면, 자신의 정체성을 숨기기 쉽지 않거나 단순히 숨기고 싶어하지 않는 낙인이 찍힌 집단에 속한 사람들은 대신 그 집단과 더 강하게 동일시하고 그 집단이 제공하는 사회적 지원을 집단 구성원이라는 낙인에 대처하는 수단으로 활용할 수 있습니다. 이 연구는 주로 인종이나 성적 소수자의 맥락에서 연구되었지만, 이 모델이 팬 그룹에도 적용될 수 있다는 증거를 발견했습니다. 예를 들어, 브로니 샘플에서 브로니 팬덤을 더 낙인이 찍혔다고 인식한 사람들은 자신도 브로니로 강하게 동일시할 가능성이 더 높았습니다(Chadborn et al., 2016). 마찬가지로, 다양한 팬 관심사를 가진 학부생 샘플에서 팬 관심사가 가장 낙인 찍힌 것으로 인식된 사람들은 팬 그룹과 동일시할 가능성도 더 높았습니다(Tague et al., 2020). 더 중요한 것은, 이 후자의 연구에서 낙인에 대한 인식이 각자의 팬덤에 대한 더 큰 소속감과 관련이 있다는 것을 발견했는데, 이는 팬덤의 사회적 기능(멤버들에게 긍정적인 정체성과 사회적 지원 네트워크의 감각을 제공하는 것 포함)이 낙인에 대한 방어수단이 될 수 있음을 시사합니다. 우리는 아직

퍼리 팬덤에서 이러한 가설을 직접 검증했지만, 퍼리가 이와 관련하여 팬덤 중에서 독특하거나 구별될 것이라고 믿을 만한 이유는 거의 없습니다. 게다가, 우리가 퍼리에서 이 가설을 직접 검증한 적은 없지만, 개방형 인터뷰와 포커스 그룹 데이터는 많은 퍼리에게 퍼리라는 이유로 경험하는 낙인과 차별에도 불구하고 팬덤이 그들에게 사회적 지원의 원천이며, 특이한 팬 관심사를 가지고 있거나 LGBTQ+라는 이유로 표적이 된 결과에 대처하는 데 도움이 되는 바로 그 것이라는 생각을 뒷받침합니다(Roberts et

al., 2015). 결론 이 장 전체에서 우리는 퍼리가 낙인이 찍힌 팬 커뮤니티의 일원이라는 주장을 펼쳤습니다. 이 커뮤니티는 부분적으로 팬 그룹으로서의 전형성이 없기 때문에 표적이 되었습니다. 퍼리의 관심사가 일반적인 팬의 관심사와 다르기 때문에 사람들은 퍼리에 부정적인 감정적 반응을 보이며 퍼리가 적응력이 없거나 성적 변태로 동기를 부여받는다는 오해를 합니다. 퍼리는 자신이 직면한 낙인을 잘 알고 있으며 긍정합니다.

(Sanmuhathan, 2021). 예를 들어, 그들은 스스로에게 이렇게 말할 수 있습니다. "그래, 물론이지, 나는 퍼리라는 이유로 놀림을 받고 조롱을 받았지만, 누군가가 나를 때리기 전까지는 진짜 괴롭힘이 아니야. 그런 일이 나한테는 일어나지 않았어!"

퍼리에게 향하는 낙인의 정도를 정확하게 예측합니다. 과거 연구와 일치하게, 이 낙인은 퍼리의 신체적, 심리적 웰빙에 여러 가지 부정적인 결과를 초래하는데, 종종 괴롭힘과 희롱을 경험한 직간접적인 결과입니다. 다른 낙인이 찍힌 그룹의 구성원과 마찬가지로 퍼리는 이 낙인에 대처하기 위해 다양한 전략을 사용했는데, 여기에는 다른 사람에게 퍼리로서의 정체성을 숨기고, 개인적 차별을 부인하고, 회복력과 사회적 지원의 원천으로 퍼리 커뮤니티를 향해 내면을 향하는 것이 포함됩니다. 10년 이상 퍼리를 연구하면서 우리가 한 가장 주목할 만한 관찰은, 그들이 일상적으로 경험하는 상당한 낙인에도 불구하고, 커뮤니티로서 회복력이 있다는 것입니다. 퍼리는 종종 그들을 낙인 찍으려는 노력을 조롱하고 패러디하는 것을 볼 수 있으며, 부정적인 것에서 물러나기보다는 그것을 받아들이고 방향을 바꿉니다. 이를 수행할 수 있는 능력은 팬덤의 연대감과 팬덤이 많은 구성원에게 제공하는 긴밀한 소속감에서 비롯된 것일 가능성이 높습니다(19장 참조). 많은 구성원이 퍼리 팬덤을 취미나 정체성의 다른 측면(예: LGBTQ+)에서 다르다는 이유로 어린 시절에 소외된 후 처음으로 받아들여질 수 있는 장소로 봅니다. 이러한 친밀감과 그것이 제공하는 회복력은 많은 연구의 주제였으며, 의심할 여지 없이 미래에도 연구 질문과 관심의 원천이 될 것입니다. 참고문헌 Bates, J. (2019, 8월 21일). Colorado school district giving kitty litter buckets for kids to use the bathroom

봉쇄 중. 시간. <https://time.com/5658266/colorado-district-kitty-litter-bucketslockdowns/> Branscombe, NR, Schmitt, MT, & Harvey, RD(1999). 아프리카계 미국인들 사이에서 만연한 차별을 인식하는 것: 그룹 정체성과 웰빙에 대한 의미. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77(1), 135-149. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.77.1.135> Chadborn, D., Plante, CN, & Reysen, S.(2016). 팬덤에서 친사회적 기부의 예측 요인으로서 인식된 낙인, 사회적 정체성 및 그룹 규범. *International Journal of Interactive Communication Systems and Technologies*, 6(1), 35-49. <https://doi.org/10.4018/IJICST.2016010103> Cook, CR, Williams, KR, Guerra, NG, Kim, TE, & Sadek, S. (2010). 아동기 및 청소년기의 괴롭힘 및 피해 예측 요인: 메타 분석 조사. *School Psychology Quarterly*, 25(2), 65-83. <https://doi.org/10.1037/a0020149>.

Devos, T., & Banaji, MR (2005). 미국인 = 백인? 성격 및 사회 심리학 저널, 88(3), 447-466. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.88.3.447> Devos, T., & Mohamed, H. (2014). 미국 정체성의 음영: 민족적 정체성과 국가적 정체성 사이의 암묵적 관계. *Social and Personality Psychology Compass*, 8(12), 739-754. <https://doi.org/10.1111/spc3.12149> Dickson, EJ (2023년 5월 25일). 퍼리들은 이제 론 데산티스와 심각한 불화를 겪고 있다. 롤링 스톤. <https://www.rollingstone.com/culture/culturenews/furries-beefing-ron-desantis-1234742107/> Fitzpatrick, ME, Cotter, EW, Bernfeld, SJ, Carter, LM, Kies, A., & Fouad, NA (2011). 직장 괴롭힘이 작업 심리학에 미치는 중요성: 연구와 실천에 대한 함의. *경력 개발 저널*, 38(6), 479-499. <https://doi.org/10.1177/0894845310390035> Goffman, E. (1963). 낙인: 망가진 정체성 관리에 관하여. Prentice-Hall. Guarneri, JA, Oberleitner, DE, & Connolly, S. (2019). 대학생의 자각된 낙인과 자기 낙인: 문헌 검토 및 실무와 연구에 대한 의미. *Basic and Applied Social Psychology*, 41 (1), 48-62. <https://doi.org/10.1080/01973533.2018.1550723> Gurley, G. (2001, 3월). 모피의 쾌락. *Vanity Fair*. <http://vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103?currentPage=1>에서 가져옴 Juvonen, J., & Graham, S. (2014). 학교에서의 괴롭힘 괴롭힘하는 자의 힘과 피해자의 곤경.

심리학 연례 리뷰, 65(1), 159-185. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115030> Kay, AC, Day, MV, Zanna, MP, & Nussbaum, AD(2013). 긍정적인 고정관념의 교활한(그리고 아이러니한) 효과. *실험 사회 심리학 저널*, 49(2), 287-291.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.11.003> Major, B., & O'Brien, LT (2005). 사회 심리학 낙인. 심리학 연감, 56, 393-421. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.56.091103.070137> McDougall, P., & Vaillancourt, T. (2015). 어린 시절과 청소년기에 동료의 희생에 대한 장기적인 성인 결과: 적응과 부적응으로 가는 길. *American Psychologist*, 70(4), 300-310. <https://doi.org/10.1037/a0039174> McMahon, T. (작가, 감독), Arnarson, HA (작가), & Miller, G. (작가). (2009). *Death over easy: Em-bear-assed*. Original Productions(제작자), 1000 ways to die. Spike.

Meyer, IH(20023). 레즈비언, 게이, 양성애자 인구의 편견, 사회적 스트레스, 정신 건강: 개념적 문제 및 연구 증거. *Psychological Bulletin*, 129, 674-697. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.5.674> Miller, JR(2017년 9월 8일). 비밀스러운 '퍼리' 생활이 밝혀진 후 의원 사임. *New York Post*. <https://nypost.com/2017/09/08/councilmanresigning-after-secret-furry-life-revealed/> Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC(2013). Deeper 낙인이 찍힌 여가 환경에서 대처 자원으로서의 여가 참여. *여가/Loisir*, 37(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Olweus, D. (2013). 학교 괴롭힘 개발 그리고 몇 가지 중요한 과제. *임상 심리학 연차 보고서*, 9(1), 751-780. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050212-185516> Pachankis, JE(2007). 낙인을 감추는 것의 심리적 의미: 인지-정서-행동 모델. *심리학 계사판*, 133(2), 328-345. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.2.328> Pennacchia, R.(2022, 5월 16일). 퍼리

버팔로 총격 사건의 책임은 Stew Peter와 Kandiss Taylor에게 있다고 합니다. Wonkette. <https://www.wonkette.com/martha-speaks-buffalo-shooting> Plante, CN, & Reysen, S. (2023). "그냥 이상할 뿐이야": 팬 문화의 인식된 비원형성과 편견 사이의 연관성에 대한 인지적, 정서적 중재자. *대중 매체의 심리학*. 온라인 사전 출판물. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. *Current Psychology*, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Snider, JS, Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015). '피부 깊이 이상': 낙인이 찍힌 팬 커뮤니티에서 독특성 위협에 대한 대응으로서의 생물학적 본질주의. *British Journal of Social Psychology*, 54(2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079> Reysen, S., & Plante, CN (2017). 팬, 인식된 성숙도, 낭만적인 관계를 형성하려는 의지: 짧은 성숙도 측정 적용.

커뮤니케이션과 문화 온라인, 8(1), 154-173. <https://doi.org/10.18485/kkonline.2017.8.8.8>.

Reysen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). 다른 세계로 옮겨가다: 애니메이션 팬의 심리. 국제 애니메이션 연구 프로젝트. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2017). 팬 그룹에 대한 인식된 편견의 정확성. *The Phoenix Papers*, 3(1), 122-129. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(인쇄 중).

사회 활동은 팬덤 정체성과 심리적 안녕 사이의 관계를 매개한다. 여가 과학. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2023714> Reysen, S., & Shaw, J. (2016). 기본 팬으로서의 스포츠 팬: 비스포츠 팬이 낙인을 받는 이유. *The Phoenix Papers*, 2(2), 234-252. Reysen, S., Shaw, J., & Brooks, TR(2015). 이성애적 선포사는 성적 기본이자 인식된 드문 성 활동의 낙인. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 2(5), 93-104. <https://doi.org/10.14738/assrj.25.1181> Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen, S.(2015). 인간형 현상과의 임상적 상호작용: 이 특이한 정체성을 가진 고객과의 상호작용에 대한 의료 전문가를 위한 참고 사항. *Health & Social Work*, 40(2), e42-e50. <https://doi.org/10.1093/hsw/hlv020> Roberts, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC(2016). 모든 환상이 동등하게 창조되는 것은 아닙니다. 판타지 스포츠 팬들이 퍼리, 브로니, 애니메이션 팬에 대해 인식하는 것. *The Phoenix Papers*, 2(1), 40-60. Sanmuanathan, N. (2021, 3월 2일). 저는 성폭행 상담사입니다. 생존자들이 나서기 어려운 이유와 그로 인해 발생하는 일

그럴 때. The Conversation. <https://theconversation.com/im-a-sexualassault-counsellor-heres-why-its-so-hard-for-survivors-to-come-forward-and-what-happens-when-they-do-156038> Schmitt, M. T., Branscombe, NR, Postmes, T., & Garcia, A. (2014). 심리적 웰빙에 대한 인식된 차별의 결과: 메타 분석 검토. Psychological Bulletin, 140(4), 921-948. <https://doi.org/10.1037/a0035754> Tague, AM, Reysen, S., & Plante, CN (2020).

팬의 감정적 낙인과 동일시 사이의 관계에서 매개체로서의 소속감. 사회심리학 저널, 160(3), 324-331. <https://doi.org/10.1080/00224545.2019.1667748> Taylor, K..

(2023년 3월 23일). 내가 주지사가 되면 탈북송이 시절은 끝났어. 공립학교는 동화가 아니라 학자들을 위한 곳이야.

. Twitter. <https://twitter.com/KandissTaylor/status/1506603753008472064> The Guardian. (2022년 3월 29일).

공화당이 '탈북송이' 학생들을 위해 쓰레기통을 설치한 학교에 대한 거짓 주장을 철회. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2022/mar/29/nebraska-lawmaker-litter-boxes-claim-debunked> Wills, TA (1981). 사회 심리학의 하향 비교 원칙. Psychological Bulletin, 90(2), 245-271. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.90.2.245> Zuiker, AE(작가), Stahl, J. (작가), & Lewis, R. (감독). (2003). 털과 혐오. J. Bruckheimer(프로듀서), CSI: 범죄 현장 조사. CBS Paramount Network Television.

22장.

아이들은 괜찮습니다: 탈북송이의 웰빙과 정신 건강 스티븐 레이슨, 코트니 "누카" 플랜테.

심리학은 연구 분야로서 마음과 행동에 초점을 맞춥니다. 동물 훈련에서 종교 세뇌, 성격 평가에서 시각 인식, 언어 학습에서 뇌의 신경 활동에 이르기까지 다양한 주제를 다루는 광범위한 분야입니다. 그러나 이처럼 범위가 넓음에도 불구하고 웰빙 연구는 단연 심리학 연구의 핵심입니다. 1 심리학의 중추입니다.

조만간 거의 모든 다른 심리학 분야가 웰빙에 대한 의미를 논의하기 위해 돌아다닐 것입니다. 여기에 일반인이 퍼리에 대해 가장 자주 묻는 질문 중 하나가 "퍼리는 괜찮은가요?"라는 사실과 더불어 우리가 웰빙 측정을 포함한 이유가 있습니다.

퍼리에 대한 연구를 시작한 지 거의 같은 기간 동안 퍼리에 대한 연구를 했습니다. 사실, 수년에 걸쳐 퍼리 웰빙에 대한 데이터를 너무 많이 수집했기 때문에 이 장을 별도의 책으로 쉽게 만들 수 있었습니다! 이 책이 두 권짜리 세트가 되지 않도록 간결하게 설명하고 이 장에 초점을 맞출 것입니다.

주요 요점에 대해서만 말씀드리겠습니다. 웰빙에 대한 간략한 소개와 웰빙을 측정하는 방법부터 시작하겠습니다. 2 다음으로, 퍼리들을 웰빙 측정 기준에서 다른 그룹과 비교합니다. 퍼리들이 얼마나 잘 자내는지 아는 것은 비교 기준 없이는 의미가 없기 때문입니다. 마지막으로, 퍼리들의 정신 질환 유병률과 다른 팬덤과 비교한 후, 웰빙 측정 기준에서 가장 높은 점수를 받는 퍼리를 예측하는 데 도움이 되는 몇 가지 변수를 간략히 고려합니다. 무엇이

웰빙? 아마도 당신은 웰빙이 무엇인지에 대해 이미 꽤 직관적으로 이해하고 있을 것입니다.

우리 모두가 노력하고 있는 상태, 선택권이 주어진다면 우리가 하고 싶은 방식입니다. 3 그러나 철학

그리고 심리학은 사람의 웰빙이 정확히 무엇인지에 대해 오랫동안 고민해 온 역사를 가지고 있습니다. 예를 들어, McDowell(2010)은 웰빙을 "최적의 기능에서 파생된 만족, 만족감 또는 행복"이라고 설명합니다(p. 70). 이 정의는 웰빙이 사람들이 스스로 판단하는 것이라는 것을 의미합니다.

1 이 사실을 증명하는 증거로, 심리학이라는 전문 하위 분야가 존재합니다.

사람들을 행복하게 하고 번창하게 만드는 것이 무엇인지 발견하는 것 - 긍정 심리학! 2 밝혀진 바에 따르면, 웰빙은 당신이 생각하는 것만큼 단순하고 단일한 개념이 아닙니다.

생각해 보세요! 3 나는 항상 아플 때나 a가 있을 때 내가 하고 싶은 일을 상상합니다.

정말 힘든 하루였습니다.

그 순간 그들이 어떻게 기능하고 있는지에 따라 다릅니다. 만성 통증을 겪고 있는 사람은 외부인에게는 웰빙 측면에서 상당히 형편없는 것으로 보일 수 있지만, 더 나쁜 상황에 처한 다른 사람과 자신을 비교한다면, 자신이 꽤 잘하고 있다고 느낄 수도 있습니다! 또는, 신체적으로 완벽한 건강 상태에 있지만, 일상 생활에 불안정하고 불만족스러울 수도 있습니다. 질병이나 질환이 전혀 없고 삶의 균형을 잘 맞추고 있는 사람조차도 문제 없이 살아가는 것만으로는 충분하지 않다고 결정할 수 있습니다. 즉, 번창하고 지속적으로 성장하지 않는 한, 잘하고 있지 않다고 결정할 수 있습니다. 4 궁극적으로, 평가할 완벽하고 보편적으로 합의된 방법은 없습니다.

웰빙. 그 결과, 연구자들은 웰빙을 측정하기 위한 수많은 척도와 차원을 제안했으며, 각각은 각 연구자의 모델이나 프레임워크에서 개념화된 웰빙을 측정하기 위해 맞춤 제작되었습니다. 우리가 얼마나 많은 다른 개념화에 대해 이야기하고 있는지를 보여주는 Linton et al. (2016)은 99가지 다른 웰빙 척도를 조사하고 196가지의 고유한 차원을 식별했습니다. 물론, 그들은 이러한 다른 차원 중 일부가 서로 겹친다는 것을 인식했기 때문에, 그것들을 더 작고 관리하기 쉬운 6가지 광범위한 클러스터(예: 정신적 웰빙, 영적 웰빙)로 압축하고 분류했습니다. 다른 연구자들은 이러한 차원 간의 관계를 통계적으로 조사했고, 웰빙과 관련하여 두 가지 주요 차원만 있을 수 있다고 제안했습니다. 우리는 일반적으로 이를 주관적 웰빙("긍정적, 부정적 영향 간의 만족과 균형 측면에서의 삶에 대한 평가"5)과 심리적 웰빙("삶의 실존적 도전에 대한 참여에 대한 인식"; Keyes et al., 2002, p. 1007)이라고 합니다.6 Keyes 등은 연구에서 사람들의 그룹의 웰빙을 다양한 방식으로 측정했고, 주관적 웰빙(예: 긍정적 영향, 삶의 만족도)을 활용하는 차원과 심리적 웰빙(예: 개인적 성장, 삶의 목적)을 활용하는 차원으로 클러스터링된다는 것을 발견했습니다(Keyes et al., 2002). Compton 등(1996)이 학생들에게 다양한 웰빙 측정을 유사하게 실시했을 때.

4. 철학자들이 수천 년 동안 의견을 밝혀왔다는 사실은 언급조차 하지 않았습니다.

좋은 삶을 사는 것이 무엇을 의미하는지에 대한 질문: 쾌락주의(쾌락을 극대화하고 고통을 최소화하는 것)인가? 아니면 순간순간 완전히 몰입하고 참여하는 것일까요? 아니면 생산성과 창의성을 극대화하는 것과 같이 완전히 다른 것일까요? 5 "영향"은 "감정"이나 "감정"을 나타내는 화려한 심리학적 단어입니다. 6 다른 연구자들은 이 두 가지 차원을 지칭하기 위해 다른 용어를 사용합니다.

예를 들어, Ryan과 Deci(2001)는 이 두 차원을 쾌락적 웰빙(예: 행복)이라고 부릅니다. 행복적 웰빙(자신의 잠재력에 맞게 사는 것).

지역사회 구성원들은 주관적 웰빙(예: 행복, 삶에 대한 만족도)과 심리적 웰빙(예: 성숙, 자아실현)이라는 두 차원에 동일한 부하가 걸리는 것을 발견했습니다.

완벽하고 보편적으로 합의된 웰빙 측정 기준이 없기 때문에 우리는 자존감, 웰빙의 7가지 지표, 인식과 같은 관련 구성 요소뿐만 아니라 이러한 다양한 구성 요소를 모두 웰빙이라고 부르는 경향이 있습니다.

즉, 서로 다른 구성 요소 간에 약간의 차이가 있음에도 불구하고, 모두 서로 상당히 긍정적으로 상관관계가 있는 경향이 있습니다. 즉, 웰빙에 대한 한 가지 척도에서 높으면 다른 수십 개의 유사한 웰빙 척도에서도 높은 점수를 받을 것이라고 안전하게 가정할 수 있습니다. 8 팬덤 비교 그렇다면 퍼리의 웰빙은 다른 팬들과 어떻게 비교될까요? 이러한 첫 번째 비교는 웰빙에 대한 다양한 척도(예: 삶의 만족도, 자존감, 불안)를 사용한 대규모 연구에서 퍼리, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬을 대상으로 했습니다. 그림 22.1에서 볼 수 있듯이 퍼리와 판타지 스포츠 팬은 삶의 만족도나 자존감 측면에서 차이가 없었습니다.

두 그룹 모두 애니메이션 팬보다 상당히 높은 점수를 받았지만, 퍼리와 애니메이션 팬은 우울증과 불안에 있어서 차이가 없었지만 두 그룹 모두 판타지 스포츠 팬보다 상당히 높았습니다. 마지막으로, 퍼리는 애니메이션이나 판타지 스포츠 팬(서로 다르지 않음)보다 더 많은 스트레스를 보고했습니다. 마지막으로, 퍼리는 점수를 받았다는 점에 유의해야 합니다.

7. 이 순간을 설교단에 올려서 말씀드리겠습니다. 우리는 자존감이 또한...

웰빙의 지표입니다. 이는 우리가 과거에 다른 연구자들과 논의했던 이론적 주장입니다.

한편, 기술적으로 자존감(전반적인 자기 가치에 대한 일반적인 평가)은 웰빙과는 다른 구성 요소입니다. 웰빙은 자신의 삶이 어떻게 진행되고 있는지와 정확히 같은 것이 아닙니다. 그러나 웰빙과 자존감을 모두 측정한 연구에서 두 가지는 거의 항상 적당히

강한 상관관계(예: Kashdan, 2004; Lyubomirsky et al., 2006; Paradise & Kernis, 2002). 웰빙 분석에 포함되면 자존감은 일반적으로 주관적 웰빙의 다른 측정 항목과 함께 클러스터링되며(Compton et al., 1996), 31개국을 대상으로 한 대규모 연구에서 자존감은 거의 항상 자신의 삶에 대한 만족도와 양의 상관관계를 보였습니다(Diener & Diener, 1995). 다시 말해, 이 장에서 퍼리 자존감을 웰빙의 척도로 포함했으며(아마도 웰빙의 대리 측정 항목일 수 있음) 독자 여러분께 모든 심리학자가 이 결정에 동의하지는 않을 것임을 알려드립니다.8 이것은 웰빙을 측정하는 데 자주 사용된 접근 방식입니다.

개인의 행복 측정 기준에는 괴벽이나 특이점이 있을 수 있지만, 행복을 세 가지 다른 방법으로 측정하고 모두 동일한 일반적인 추세를 보인다면, 일반적인 행복을 측정하고 있고 특정 측정 기준에 이상하게 국한되지 않았다고 확신할 수 있습니다.

삶의 만족도와 자존감에 대한 측정의 중간점보다 높고, 우울증, 불안, 스트레스에 대한 중간점보다 낮습니다. 이는 퍼리들이 일반적으로 평균적으로 상당히 좋은 웰빙을 보고하고, 퍼리와 다른 팬 그룹 간의 차이는 크고 범주적인 차이보다는 상당히 작은 규모의 차이임을 시사합니다. 다시 말해, 퍼리는 그렇지 않다는 오명과 대중의 오해에도 불구하고 다른 팬 그룹과 마찬가지로 잘 지내고 있는 듯합니다(자세한 내용은 21장 참조).

그림 22.1. 퍼리, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬의 웰빙 지표의 평균 비교(7점 척도).

앞서 언급했듯이 웰빙에는 주관적 차원과 심리적 차원이라는 두 가지 기본적인 차원이 있습니다.

심리학 연구는 일반적으로 주관적 웰빙(예: 행복, 삶에 대한 만족도)에 초점을 맞춰 왔기 때문에 Ryff(1989, p. 1072)는 심리적 웰빙의 여섯 가지 차원을 제안했습니다. 자율성("자기 결정적이고 독립적이며 사회적 압력에 저항할 수 있는 능력"), 환경 숙달("환경을 관리하는 역량이며 복잡한 외부 활동을 제어하는 능력"), 개인적 성장("계속 발전한다는 느낌"), 타인과의 긍정적인 관계(타인과 "따뜻하고 만족스럽고 신뢰할 수 있는 관계"), 목적.

2.00 2.50 3.00 3.50 4.00 4.50 5.00 5.50.

스트레스.

불안.

우울증.

자존감.

삶에 대한 만족감.

퍼리 애니메이션 판타지 스포츠.

삶("삶에 대한 목표와 방향 감각")과 자기 수용("삶에 대한 긍정적인 태도") 자기). 주관적 웰빙 측정을 넘어서고자, 우리는 또한 Ryff의 심리적 웰빙의 여섯 가지 차원을 측정하는 연구를 수행했으며, 비교를 위해 퍼리, 애니메이션 팬, 대학생 샘플을 대상으로 이를 수행했습니다(Reysen et al., 2020). 그림 22.2에서 볼 수 있듯이, 퍼리의 점수는 일반적으로 두 비교 그룹과 비슷했으며, 개인적 성장과 긍정적 관계 범주를 제외하고는 특별히 높거나 낮지 않았으며, 이 범주에서는 다른 그룹보다 상당히 높은 점수를 받았습니다. 퍼리는 또한 모든 차원에서 중간점 이상의 점수를 받았으며, 이는 전반적으로 퍼리가 상당히 좋은 심리적 웰빙을 가지고 있음을 시사합니다. 사실, 이 연구에서 가장 놀라운 결과 중 하나는 여러 차원에서 퍼리가 대학생보다 심리적으로 더 잘 지내고 있다는 것입니다. 9.

그림 22.2. 퍼리, 애니메이션 팬 및 미국 대학생 간의 차원에 대한 평균 비교
심리적 안녕(7점 척도).

이 시점에서 여러분은 애니메이션 팬들이 괜찮은지 궁금할 것입니다. 우리의 웰빙 측정 대부분에서 그들은 퍼리보다 낮은 점수를 받는 듯합니다. 우리는 두 그룹이 가진 친구의 수가 얼마나 될지 물어봄으로써 이러한 차이점 중 일부를 설명할 수 있는지 알아보고 싶었습니다.

9. 13장에서 우리는 대부분의 퍼리가 대학생이거나 대학생 출신이라는 사실을 알게 되었습니다.

대학생들이므로 이는 매우 적절한 비교입니다.

3 3.5 4 4.5 5 5.5 6 6.5.

자기 수용.
삶의 목적.
긍정적인 관계
개인적 성장
환경에 대한 숙달.
자치.

퍼리 애니메이션을 좋아하는 학생입니다.

퍼리는 소속감에 의해 퍼리 팬덤에 참여하도록 매우 동기를 부여받고 팬덤의 수용 및 관용 규범을 감안할 때 이러한 차이점을 설명할 수 있습니다(17장과 19장 참조). 이를 테스트하기 위해 우리는 매개 모델(그림 22.3 참조)을 실행했는데, 그 결과 우리는 퍼리가 애니메이션 팬보다 삶의 만족도 측정에서 더 높은 점수를 받았다는 것을 발견했습니다. 다음으로, 퍼리와 애니메이션 팬이 비슷한 수의 친구를 가지고 있는지 테스트했고, 평균적으로 퍼리가 애니메이션 팬($M = 9.20$)보다 더 많은 친구($M = 11.38$)를 가지고 있다는 것을 발견했습니다. 또한 더 많은 친구가 있는 사람들이 평균적으로 삶에 더 만족하는 경향이 있음을 발견했습니다. 전체 모델을 함께 사용하면 퍼리와 애니메이션 팬 간의 삶의 만족도 차이 중 적어도 일부는 퍼리가 평균적으로 더 많은 친구를 가지고 있다는 사실로 설명할 수 있습니다. 이 발견은 다음을 강조합니다.

이 장 전체에서 계속해서 등장할 주제인, 개인의 웰빙에 있어 사회적 연결의 중요성.

그림 22.3. 친구 수를 통해 삶의 만족도를 예측하는 샘플 비교.

표준화된 베타가 제시됩니다. ** $p < .01$.

정신 건강 진단

의사가 환자의 신체 건강을 평가할 수 있는 한 가지 방법은 질병, 감염 또는 기능 장애의 존재 여부를 검사하는 것입니다. 다소 유사한 방식으로, 우리가 정신 건강을 간접적으로 평가할 수 있는 또 다른 방법은 사람이 정신 건강 진단을 받았는지 여부를 검사하는 것입니다.

문제. 10 이를 염두에 두고, 우리는 페리, 브로니, 애니메이션 팬 샘플에게 면허가 있는 의사로부터 하나 이상의 심리적 상태로 진단 받은 적이 있는지 물었습니다(Reysen et al., 2018). 그런 다음, 우리는 응답을 주요 장애 그룹으로 코딩했습니다: 기분 장애 (예: 우울증, 양극성 장애), 불안 장애(예: 공황 장애, 전반성 불안 장애), 주의력 결핍/과잉 행동 장애(ADHD), 자폐 스펙트럼 장애. 11 이 연구 결과에 따르면 페리와 애니메이션 팬은 기분 장애로 진단받은 팬의 비율에 있어서 차이가 없었지만, 둘 다 브로니에서 관찰된 것보다 유병률이 높았습니다(그림 22.4 참조). 애니메이션 팬은 브로니보다 불안 장애를 더 많이 보고한 반면, 페리는 중간 어딘가에 있었고 두 그룹 간에 유의미한 차이가 없었습니다. 페리는 브로니보다 ADHD 유병률이 상당히 높았고, 브로니는 애니메이션 팬보다 ADHD를 가질 가능성이 더 높았습니다. 마지막으로, 페리와 애니메이션 팬은 자폐 스펙트럼 장애 진단을 받는 데 있어 차이가 없었지만, 두 사람 모두 브로니보다 상당히 낮았습니다.

10 우리는 이것을 그 자체로 정신 건강의 지표로 사용하지 않았다는 점에 유의해야 합니다.

예를 들어, 우리는 "이 사람은 불안 장애 진단을 받았으므로"라고 말한 적이 없습니다.

진단받지 않은 사람보다 정신 건강이 더 나쁠 수밖에 없다." 우선, 이는 어떤 사람들은 질병 진단을 받을 수 있지만 단순히 진단받은 적이 없다는 사실을 무시합니다.

게다가 정신 질환을 앓고 있지만 이를 잘 관리하고 있는 사람은 정신 건강 상태 진단을 받지 않았지만 여전히 어려움을 겪고 있는 사람보다 더 잘 기능하고 있을 수 있습니다.

수많은 이유로 일상 생활에 대처하기 위해 정신 건강을 바라봅니다. 대신, 우리는 정신 건강을 웰빙 문제에 대한 조절 요인, 즉 가능한 위험 요인 또는 악화/증폭 힘으로 보고, 정신 건강 자체의 지표로 보지 않습니다. 11 다시 한 번, 우리는 다음과 같이 반복합니다.

그 자체로 신경 다양성을 나타내는 것은 지표가 아닙니다.

웰빙에 대한 문제. 사실, 많은 경우 신경 다양성이 있는 사람들의 웰빙에 대한 문제

신경 다양성이 있는 사람이란 사실과는 관련이 적고, 체계적 장벽과 자의적인 문화적 규범을 통해 신경 다양성이 낙인이 찍히거나 처벌받는 사회에서 사는 것과 더 관련이 있습니다. 12 페리에 대한 다른 연구에서는 자폐 스펙트럼 장애의 비율을 확인했습니다.

진단 결과는 다양하며, 때로는 13.2%에 달하기도 합니다.

그림 22.4. 페리, 브로니, 애니메이션 팬덤의 장애 유병률.

또한 우리는 이러한 장애 각각의 유병률을 미국의 평생 유병률과 비교했습니다. 13 세 팬 그룹 모두 기분 장애, 불안 장애, ADHD의 유병률이 미국의 평생 유병률보다 낮았습니다. 반면, 세 그룹 모두 자폐 스펙트럼 장애의 유병률이 일반 미국 인구에서 관찰되는 것보다 높았습니다. 14 모두 포함.

13 이것은 결코 좋은 비교가 아닙니다. 우선, 평균적인 모피 동물은 그렇습니다.

평균적인 미국인보다 상당히 젊습니다(13장 참조). 즉, 다른 것이 없다면 진단을 받을 시간이 적었습니다. 그럼에도 불구하고, 이는 퍼리 팬덤의 정신 질환과 일반 인구 전체의 정신 질환을 비교하는 데 사용할 수 있는 최상의 데이터입니다.

—평신도들이 하기로 결심한 비교입니다. 14 이 결과를 해석할 때 중요한 주의 사항은 다음 중 하나를 명심하는 것입니다.

자폐 스펙트럼 장애의 진단 기준은 구체적, 제한적 또는 반복적인 행동이나 관심사입니다. 팬이란 무엇인가, 무언가에 매우 구체적인 관심을 가진 사람이 아니라면? 우리는 모든 팬이 자폐증에 걸렸다고 말하고자 하는 것이 아닙니다.

0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0%.

자폐 스펙트럼.

주의: ADHD와 과잉행동장애(ADHD).

불안 장애.

기분 장애

털 많은 브로니 애니메이션.

모두, 이러한 연구 결과는 정신 질환 진단을 받은 사람의 상대적 수가 미국 인구에 비해 퍼리 팬덤에서(자폐증의 경우 제외) 비교적 낮다는 것을 시사하는데, 이는 다른 것이 없더라도 퍼리가 진단 가능한 정신 건강 문제로 정의되지 않거나 특히 그러한 문제에 취약하다는 것을 의미합니다. 15 팬십 대 팬덤 6장에서 논의했듯이, 우리는 연구에서 팬십(팬 대상과의 심리적 연결 정도)과 팬덤(그룹으로서 다른 팬들과의 심리적 연결)을 정기적으로 구별합니다(Reysen & Branscombe, 2010). 이 구별은 팬의 웰빙을 예측할 때 특히 중요합니다(Edwards et al., 2019; Reysen et al., 2021). 특정 스포츠 팀(즉, 팬십)에 대한 동일시가 팬의 웰빙과 관련이 있다는 것을 보여주는 연구에 근거하여, 다니엘 완(2006)은 스포츠 팀에 더 강하게 동일시하는 팬이 다른 팬들과 사회적 연결을 형성했기 때문에 이러한 연관성이 발생했으며, 이것이 더 높은 웰빙과의 연관성을 주도하고 있다고 주장했습니다. 그러나 이 모델을 테스트한 세 가지 연구에서 그는 지지를 찾을 수 없었습니다(Wann et al., 2015; Wann et al., 2011). 2017년에

그러나 우리는 스포츠 팬 샘플이 아니라 애니메이션 팬 샘플과 애니메이션에 대한 관심을 통해 형성된 대면적 우정(온라인 우정은 아님)에서 모델에 대한 지지를 찾았습니다(Reysen et al., 2017). 다른 연구에서 연구자들은 유사하게 다음 사이의 연관성을 발견했습니다.

스포츠 팀과 동일시하고 웰빙을 느끼는 것. 예를 들어, 2017년 연구에서 Wann과 그의 동료들은 스포츠 팀과 동일시하고 삶에 소속감을 느끼는 것 사이에 연관성이 있음을 발견했는데, 이는 팬이 되는 것이 팬 커뮤니티에 소속감을 제공한다는 사실에 의해 주도되었습니다.

마찬가지로 자연 재해 이후 일본 축구 팬 샘플에서 Inoue et al. (2015)은 팬들이 인식하는 사회적 지원이 팀 동일시와 감정 사이의 관계를 주도한다는 것을 발견했습니다. 지역 사회에서의 응집력에 대한 감각을 높이며, 또 다른 연구에 따르면 팀 정체성과 삶의 만족도는 팬의 관심이 제공하는 소속감에 의해 결정된다는 것을 발견했습니다(Inoue et al., 2020).

스펙트럼에 있는 사람들이 관심 분야에 대해 비슷한 흥미나 열정을 공유하는 다른 사람들과 친밀감을 찾을 수 있다는 것입니다(23장 참조). 15 이는 21장과 출판된 논문에서 언급한 전제에 근거합니다.

심리학 논문에 따르면, 사람들은 특이한 팬 관심사를 가진 사람을 싫어하는 경향이 있는데, 그 이유 중 하나는 기능 장애에 대한 가정 때문입니다(Plante & Reysen, 2023).

6장에서 지적했듯이, 그리고 이전 문단에서 쉽게 알 수 있듯이, 심리학에서 대부분의 팬 연구는 스포츠 팬에 초점을 맞춥니다. 또한 6장에서 대부분의 팬 연구는 팬덤을 제외하고 팬십에 초점을 맞춘다고 지적했습니다. 이는 중요한 간과입니다. 서로 맞붙었을 때, 팬 정체성의 더 사회적인 구성 요소인 팬덤은 브로니(Edward et al., 2019), 애니메이션 팬(Reysen et al., 2021), 퍼리(팬십/팬덤에 대한 6장 참조) 샘플에서 팬십보다 웰빙을 더 잘 예측합니다. 팬이 되는 것은 사소해 보이지만 중요한 그룹 정체성(Tajfel & Turner, 1979; Turner et al., 1987)이기 때문이며, 인간은 사회적 종이며 그룹에서 제공하는 사회적 지원과 대처 자원의 혜택을 받기 때문에 더 나은 웰빙과 관련이 있습니다(Haslam et al., 2018; Haslam et al., 2008, 2009). 사실, 더 많은 그룹에 속하는 것은 종종 더 나은 웰빙과 관련이 있습니다(예: Haslam et al., 2008). 이는 팬덤에서도 다른 그룹에서도 마찬가지입니다. 브로니 샘플에서 여러 팬덤에 속하는 것이 외로움을 덜 예측하는 것으로 나타났습니다(Reysen, Plante, & Chadborn, 2022).

그림 22.5. 퍼리 샘플에서 팬 활동을 통해 심리적 안녕을 예측하는 팬덤의 중재 모델. 표준화된 베타가 제시됩니다. ** $p < .01$.

하지만 이것이 퍼리에게도 사실일까요? 간단히 말해서, 퍼리는 이 점에서 다른 그룹과 다르지 않습니다. 미국의 대학생, 퍼리, 애니메이션 팬을 대상으로 한 샘플에서 Reysen et al.(출간 예정)은 팬덤이 팬십보다 심리적 안녕을 더 잘 예측한다는 것을 발견했습니다. 그러나 이 효과를 주도하는 요인에 있어서는 그룹 간에 차이가 있었습니다. 학생들의 경우, 자신이 좋아하는 팬 관심사의 팬인 친구를 더 많이 알수록 관계가 주도되었습니다. 퍼리와 애니메이션 팬의 경우, 이 효과는 온라인 참여나 미디어 소비가 아닌 직접 이벤트에 참석함으로써 주도되었습니다(그림 22.5 참조). 다시 말해, 일반적인 팬의 경우, 사회적 연결이 팬의 안녕을 주도하는 주요 요인 또는 원천이며, 퍼리와 애니메이션 팬에 대한 데이터는 특히 대면 상호 작용이 온라인 상호 작용보다 이러한 종류의 지지적인 사회적 연결을 형성하기 더 쉽다는 것을 시사합니다. 16 우리는 퍼리와 다른 팬 그룹에서 웰빙의 중요한 부분으로 다른 팬들과 상호 작용하는 것의 중요성을 유사하게 보여주었습니다. 예를 들어, 퍼리의 경우,

다른 사람들에게 자신의 퍼리 정체성을 공개하는 것은 더 나은 웰빙과 관련이 있습니다(Mock et al., 2013; Plante et al., 2014). 부분적으로는 다른 사람들 주변에서 자기 자신을 드러낼 수 있으면 더 진실되게 살 수 있고 다른 사람들에게 자신의 모습을 숨겨야 하는 불안을 피할 수 있기 때문입니다. 다른 연구에 따르면 팬들은 집에서 하는 것보다 팬 이벤트에 참석했을 때 웰빙을 더 높게 평가합니다(Ray et al., 2018; Wann et al., 2008). 이는 동료 팬들 주변에 있는 것이 자신의 웰빙에 도움이 된다는 것을 시사합니다. 사실, 퍼리들은 종종 "콘 이후 우울증"이라는 상태에 대해 이야기합니다.

이는 퍼리 컨벤션에서 집으로 돌아온 후에 발생하는 것으로, 이는 테스트를 거쳐 사실로 입증되었습니다(Plante et al., 2016; Roberts et al., 2017)! 즉, 팬들은 일반적으로 다음과 같은 경우에 가장 기분이 좋습니다.

다른 팬들에 둘러싸여 있고, 다른 팬들과 교류할 기회를 박탈당했을 때 웰빙이 감소하는 징후를 보인다. 이것이 많은 팬들이 일상 생활에서 다른 잠재적 팬들에게 신호를 보내기 위해 그룹의 상징(예: 옷)을 공개적으로 보여주는 이유일 수 있으며, 이는 새로운 우정을 쌓는 방법일 수 있다(Chadborn et al., 2017). 17.

16 이는 의미 있고 의미 있는 것을 만들어내는 것이 불가능하다는 것을 의미하지는 않습니다.

다른 팬들과 온라인에서 연결(예: 포럼, VRChat 및 채팅 그룹)할 수 있지만 직접 대면하여 하는 것이 더 쉬울 수 있습니다. 결국 인간은 온라인 미디어가 존재하기 전에 진화했기 때문에 우리의 본능(예: 신뢰하는 법 배우기)은 특히 대면 상호작용에 민감합니다. 17 이는 낙인이 찍힌 집단인 퍼리에게는 약간의 난제를 제시합니다.

한편으로는 다른 팬을 찾는 데서 이익을 얻을 수 있지만 다른 한편으로는 다른 사람들이 알아내는 데서 이익을 얻을 수 있습니다. 당신이 퍼리라는 것은 낙인과 배척으로 이어질 수 있습니다. 하나.

그룹 내에서의 도움.

6장에서 논의한 사회적 정체성 관점과 일관되게, 다른 모든 것이 동일하다면, 사람들은 낯선 사람이나 다른 그룹의 구성원보다 자신의 그룹 구성원을 돕는 경향이 있습니다(예: Balliet et al., 2014). 이러한 행동은 팬 그룹에서도 다른 중요한 그룹 정체성(예: 인종, 성별, 종교)에서도 마찬가지로 적용됩니다. 예를 들어, Platow et al.(1999)은 스포츠 이벤트에 세 개의 자선 기부 테이블을 세웠습니다. 테이블에 있는 직원들은 두 팀 중 하나의 색상과 일치하거나 중립적인 색상의 스카프를 착용했습니다. 팬들은 직원들이 홈팀의 색상과 일치하는 스카프를 착용한 기부 테이블에 더 많은 돈을 기부했습니다. 또 다른 예로, Levine et al.(2005)은 참가자들에게 대학 캠퍼스의 다른 건물로 걸어가라고 하기 전에 팬 정체성에 대해 생각하게 했습니다. 다음 건물로 가는 길에 참가자들은 누군가가 넘어져 다치는 것을 보았습니다.

(이것은 공범자였습니다. 실험자를 위해 일하는 사람). 공범자는 참가자가 좋아하는 팀 심볼이 있는 셔츠, 라이벌 팀, 또는 심볼이 없는 셔츠(즉, 중립적인 셔츠)를 입고 있었습니다. 참가자 경쟁 팀의 셔츠나 중립적인 셔츠를 입은 사람을 돕는 것보다 좋아하는 팀 로고가 있는 셔츠를 입은 사람을 멈추고 도움 가능성이 더 높았습니다. 간단히 말해서 사람들은 같은 그룹의 구성원을 돕습니다. 여기에는 팬이 다른 팬을 돕는 것도 포함됩니다. 예상할 수 있듯이 돕는 것은 유익합니다. 누군가의 도움을 받으면 도움을 받지 않는 경우에 비해 웰빙이 향상됩니다(예: 필요할 때 누군가가 돈을 빌려주는 것). 하지만 다소 예상치 못하게도 돕는 행동은 돕는 사람에게도 이롭습니다. 예를 들어, 한 연구에 참여한 사람들에게 다른 사람(자신이 아닌 사람)에게 돈을 쓴 때를 떠올리라고 했을 때 더 높은 수준의 행복감을 보고했습니다(예: Aknin et al., 2013). 18 다른 사람을 돕는 것과 자신의 웰빙 사이의 연관성은 돈을 주는 것 너머로 확장됩니다. 메타분석에서 친절한 행동은 주관적 웰빙과 긍정적인 관련이 있었습니다(Curry et al., 2018). 자신의 시간을 자원 봉사하는 것은 더 높은 주관적 웰빙과 관련이 있고(Magnani & Zhu, 2018), 친사회적 활동에 참여하는 것은 주관적 및 심리적 웰빙과 관련이 있습니다(Klar & Kasser, 2009). 이를 염두에 두고 Reysen, Plante, Chadborn, Roberts, Gerbasi(2022)는 브로니, 애니메이션 팬, 퍼리를 조사하여 팬 그룹 내에서 도움을 주는 것이 웰빙의 예측 요인인지 조사했습니다. 퍼리에 대한 결과는 다음과 같습니다.

해결책은 팬이 아닌 사람들에게는 의미가 없지만 그룹 내에서는 널리 알려진 기호(예: 인기 있는 퍼리 웹사이트나 회사의 로고)를 사용하는 것입니다. 18 누군가에게 선물을 주는 것을 좋아하는 사람이라면 누구나 이 현상을 알고 있을 것입니다.

누군가를 위해 친절한 행동을 하는 것에는 기쁨이 있습니다!

더 큰 팬덤 정체성은 더 큰 그룹 내 도움(팬일수록 다른 팬을 더 많이 돕습니다)으로 이어지고, 이는 더 큰 심리적 웰빙과 관련이 있습니다(그림 22.6 참조). 다른 두 팬 그룹에서도 비슷한 결과가 얻어졌는데, 이는 이러한 심리적 과정이 퍼리에게만 고유한 것이 아니라 팬 그룹 전체(또는 실제로 모든 그룹)에 적용되는 일반적인 원칙임을 시사합니다. 사람들은 도움을 받거나 주는 것에서 직접적인 혜택을 얻을 뿐만 아니라, 도움을 교환함으로써 우정을 강화하고 심화시키거나 필요할 때 당신을 위해 거기에 있을 새로운 친구를 사귄 수 있는 기회가 생길 수도 있고, 이는 장기적으로 회복력과 대처의 원천이 될 수 있습니다.

그림 22.6. 페리 팬덤에 대한 동일사와 집단 내 도움을 통한 심리적 안녕 사이의 관계 중재. 표준화된 베타가 제시됩니다. * $p < .05$, ** $p < .01$.

코로나 19.

지금까지 검토한 증거에 따르면 다른 팬들과의 대면 상호작용은 팬들의 웰빙에 기여합니다. 그렇다면 그러한 대면 상호작용이 갑자기 중단되면 어떻게 될까요?

멀리? 이것은 국가들이 봉쇄되고, 컨벤션과 지역 모임이 취소되고, 사람들이 몇 달 동안 고립되도록 강요하는 글로벌 COVID-19 팬데믹 동안 정확히 발생한 일입니다.

시간. 그 와중에, 우리는 페리들에게 팬덤 식별의 척도를 완성해 달라고 요청했습니다.

사람들은 건강한 대처 전략, COVID-19로 인한 스트레스, 심리적 웰빙을 채택했습니다(Smodis-McCune et al., 2022). 우리는 건강한 문제 중심 전략(예: 다른 사람과 대화하기, 술 마시기와 같은 일 피하기)을 채택함으로써 팬덤 정체성과 웰빙 간의 연관성이 주도되는 모델을 테스트하고, 이 모델이 팬데믹과 관련된 스트레스가 낮은 사람과 높은 사람에게 다르게 작동하는지 물었습니다. 결과는 모델을 뒷받침했는데, 사람이 스트레스를 많이 받을수록 팬덤, 건강한 대처 스타일, 웰빙 간의 연관성이 더 강하다는 것을 보여주었습니다.

가장 큰 스트레스를 겪고 있는 사람들은 팬덤에 가장 많이 의지하여 극복에 도움을 받았습니다.

그림 22.7. COVID-19 팬데믹 동안 자원 출처 평가(7점 척도).

2020년의 다른 연구에서 우리는 페리들에게 COVID-19 팬데믹을 극복하는 데 도움이 되는 다양한 리소스에 얼마나 의존했는지 평가해 달라고 요청했습니다(1 = 전혀 아님에서 7 = 자주). 그림 22.7에서 볼 수 있듯이, 페리의 페리 친구는 가까운 관계(예: 연인)에 이어 두 번째로 흔한 자원의 원천이었습니다. 사실, 페리는 대처 및 자원의 원천으로 가족에게 의지하는 것만큼 다른 페리에게 의지할 가능성이 없었으며, 이는 위기 상황에서 다른 페리가 대처, 지원 및 웰빙의 원천으로서 얼마나 중요한지를 보여줍니다. 페리는 원하는 만큼 컨벤션에 직접 모일 수 없었지만, 그럼에도 불구하고 연결에서 이익을 얻었습니다.

1.00 1.50 2.00 2.50 3.00 3.50 4.00 4.50.

푸드뱅크.

영적인 공동체.

재정지원 프로그램.

건강보험 시스템.

페리 팬덤의 다른 사람들.

털이 없는 친구.

내 가족.

털복숭이 친구.

가까운 관계.

그들은 온라인에서 다른 페리들과의 상호작용을 통해 팬덤을 형성했습니다. 퍼소나에 대한 짧은 설명 몇 년 전, 우리는 페리가 평생 동안 가진 퍼소나의 수와 자존감의 정도 사이에 작은 연관성을 발견했습니다. 퍼소나가 많을수록 자존감이 낮았습니다.

19 우리가 이 관계에 대해 가설을 세운 한 가지 이유는 페리의 자기 개념 명확성 정도일 수 있습니다. 자기 개념 명확성은 "개인의 자기 개념의 내용(예:

인식된 개인적 속성)은 명확하고 자신 있게 정의되고, 내부적으로 일관성이 있으며, 시간적으로 안정적이며 자존감과 긍정적으로 관련이 있습니다(Campbell et al., 1996, p. 141). 다시 말해, 높은 자아 개념 명확성을 가진 사람은 상황에 따라 상당히 명확하고 일관된 정체성 감각을 가지고 있는 반면, 자아 개념 명확성이 낮은 사람은 자신이 누구인지에 대한 질문에 어려움을 겪을 수 있으며, 특히 주변 상황에 따라 자신의 생각과 행동이 결정될 수 있습니다. 20 퍼리가 끊임없이

퍼소나가 바뀌는 경우가 있고, 대부분의 퍼소나가 그것을 만든 퍼리를 반영한다고 가정하면(7장 참조), 이는 그 사람이 다소 불안정한 자아개념을 가지고 있다는 신호일 수 있습니다.

이 가능성을 테스트하기 위해 우리는 퍼리 샘플에게 평생 동안 퍼소나가 몇 개 있었는지 물었고, 그들의 자아 개념 명확성과 자존감에 대한 질문도 했습니다. 결과에 따르면, 인생에서 퍼소나가 적을수록 자아 개념 명확성이 더 높았고, 이는 다시 자존감과 관련이 있었습니다. 이는 우리의 가설과 일치했습니다(그림 22.8 참조). 샌안토니오(텍사스)의 Alamo City Furry Invasion에서 이러한 결과에 대해 이야기한 지 얼마 지나지 않아, 한 퍼리가 우리에게 다가와서 한 번에 여러 퍼소나를 가진 퍼리(예: 다른 측면을 위한 다른 퍼소나)에게도 같은 것이 사실인지 물었습니다.

(개인의 성격에 따라) 21 우리는 평소처럼 후속 조치를 취했습니다.

19 여러분은 7장에서 기억하실지 모르겠지만, 대부분의 퍼리는 현재 하나의 퍼소나를 가지고 있습니다.

언제든지. 그리고 대부분의 퍼리는 단 하나의 퍼소나만 가졌지만, 시간이 지나면서 퍼소나를 바꾼 경우도 꽤 흔합니다. 하지만 대부분은 거짓해야 한두 번만 바꿉니다. 20 물론 사회적인 종으로서 우리는 모두 어느 정도 영향을 받습니다.

우리 주변의 상황입니다. 하지만 자아 개념 명확성이 낮은 사람들은 상황적 영향에 특히 취약할 수 있습니다. 21 두 개 이상의 퍼소나를 가지고 있다고 보고한 대부분의 퍼리는 입양하는 경향이 있습니다.

연속적인 방식으로 퍼소나를 식별합니다. 더 이상 퍼소나를 나타내지 않을 때까지 퍼소나와 동일시한 다음 다른 퍼소나로 전환합니다. 또 다른. 소수의 퍼리들은 동시에 여러 개의 퍼소나를 가지고 있습니다.

다른 연구와 함께 질문을 해서 답을 얻었습니다. 다음 연구에서는 참가자가 평생 동안 가진 퍼소나의 수와 현재 가지고 있는 퍼소나의 수를 측정했습니다.

우선, 우리는 이전의 결과를 재현하여, 일생 동안 퍼소나가 많을수록 자아 개념 명확성이 떨어지고 웰빙이 낮아지는 것과 관련이 있음을 보여주었습니다. 그러나 현재 사람이 가지고 있는 퍼소나의 수에 대해서는 동일한 효과가 발견되지 않았습니다. 다시 말해, 시간이 지남에 따라 채택하고 변경한 퍼소나의 수는 자아 개념 명확성이 낮다는 신호일 수 있지만, 여러 개를 보유하는 것은

여러 면을 동시에 표현하는 퍼소나가 있다고 해서 자아개념이 명확하지 않다는 신호는 아닌 듯합니다. 22.

그림 22.8. 자아 개념 명확성을 통해 자존감을 예측하는 평생 동안의 퍼소나 수.
표준화된 베타가 제시됩니다. * $p < .05$.

결론.

우리는 웰빙이 언뜻 보기보다 훨씬 더 복잡하고 미묘한 개념임을 알게 되었습니다.

수많은 연구자들이 이를 연구하는 다양한 방법을 생각해냈지만 우리는 그것에 얽매고 싶지 않습니다.

특정 지뢰밭을 탐험하고 웰빙을 측정하는 "진정한" 방법이 무엇인지에 대한 입장을 취하십시오. 대신, 퍼리를 다른 관심 그룹과 비교하는 수많은 연구를 통해, 우리는

22 이 글은 특별히 Alamo City Furry의 한 퍼리에 대해 다루고 있습니다.

이 질문을 한 인베이전에게 감사드립니다. 답변을 받으려면 몇 년이 걸렸을 수도 있지만, 결국에는 답변을 받았습니다!

다양한 방법으로 웰빙을 평가하여 페리 팬덤 정체성과 웰빙 간의 연관성이 진짜인지 아니면 웰빙에 대한 특정 척도의 특이점일 뿐 인지를 확인했습니다. 결과는 압도적으로 페리 팬덤과 동일시하는 것(페리 콘텐츠의 팬으로만 정체성을 밝히는 것이 아니라)이 측정하는 방법에 관계없이 웰빙과 연결되어 있으며, 페리가 적응 불량이거나 기능 장애가 있다는 오해에도 불구하고 페리의 웰빙은 다른 팬과 학부생을 포함한 다른 그룹과 비교할 때 비교적 높다는 것을 보여줍니다. 페리의 비교적 어린 나이를 감안할 때 페리가 다양한 정신 질환으로 진단받는 경향이 낮은 것은 놀라운 일이 아닙니다(하지만 자폐 스펙트럼에서 진단받을 가능성이 더 높았는데, 이는 페리가 아닌 팬이라는 사실에 근거한 결과일 가능성이 큼). 페리와 웰빙 사이의 연관성에 대한 이유는 다양하지만, 대부분은 페리가 되는 것에 따른 사회적 혜택과 관련이 있습니다. 여기에는 더 많은 친구가 생기고, 더 많은 페리 동료와 직접 소통할 수 있고, 특히 필요할 때(예: 세계적 팬데믹) 페리로부터 도움을 더 잘 받을 수 있고, 더 건강한 대처 전략을 채택할 수 있다는 것이 포함됩니다(예: 약물과 도피주의에 의지하기보다는 친구에게 지원을 구함). 또한 페리와 웰빙 사이의 예상치 못한 연관성, 즉 퍼소나가 자아 개념 명확성의 신호일 수 있는 정도에 대해서도 논의했는데, 이는 페리와 웰빙 사이의 연관성에 대한 의문이 얼마나 깊은지를 보여줍니다. 이 장의 시작 부분에서 말했듯이, 페리 팬덤과 웰빙의 연관성에 관해서는 아직 피상적으로만 살펴보았지만, 전반적으로 수많은 연구 결과에 따르면 페리 팬덤에 속하는 것이 대부분 페리의 웰빙에 전반적으로 이롭다는 결론에 도달할 수 있으며, 이는 페리와 부적응에 대한 일반적인 믿음과 모순됩니다(21장 참조). 참고문헌 Aknin, LB, Barrington-Leigh, CP, Dunn, EW, Helliwell, JF, Burns, J., Biswas-Diener, R., Kemeza, I., Nyende, P., Ashton-James, CE, & Norton, MI(2013). 사회적 지출과 웰빙: 심리적 보편성에 대한 교차문화적 증거. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104(4), 635-

652. <https://doi.org/10.1037/a0031578> Balliet, D., Wu, J., & De Dreu, CKW (2014). 협력에서의 내집단적 편애: 메타분석. *Psychological Bulletin*, 140(6), 1556-1581. <https://doi.org/10.1037/a0037737>
Campbell, JD, Trapnell, PD, Heine, SJ, Katz, IM, Lavalley, L. F., & Lehman, DR (1996). 자기 개념 명확성: 측정, 성격.

상관관계, 문화적 경계. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(1), 141-156. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.1.141> Chadborn, D., Edwards, P., & Reysen, S. (2017). 친구를 사귀기 위해 팬 정체성을 드러내는 것. *강도: 컬트 미디어 저널*, 9, 87-97. 컴튼, W. C., Smith, ML, Cornish, KA, & Qualls, DL(1996). 정신 건강 측정의 요인 구조. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 406-413. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.406> Curry, OS, Rowland, LA, Van Lissa, CJ, Zlotowitz, S., McAlaney, J., & Whitehouse, H. (2018). *Journal of Experimental Social Psychology*, 76, 320-329. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2018.02.014> Diener, E., & Diener, M. (1995). 삶의 만족도와 자존감의 교차문화적 상관관계. *Journal of Personality and Social Psychology*, 68(4), 653-663. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.68.4.653> Edwards, P., Chadborn, DP, Plante, C., Reysen, S., & Redden, MH (2019). 브로니를 만나다: 성인 마이 리틀 포니 팬덤의 심리학. McFarland & Company. Haslam, C., Holme, A., Haslam, SA, Iyer, A., Jetten, J., & Williams, WH (2008). 그룹 멤버십 유지: 사회적 정체성의 연속성은 뇌졸중 이후의 웰빙을 예측합니다. *신경심리학적 재발*, 18(5-6), 671-691. <https://doi.org/10.1080/09602010701643449> Haslam, C., Jetten, J., Cruwys, T., Dingle, GA, & Haslam, SA(2018). 건강의 새로운 심리학: 사회적 치료법의 잠금 해제. Routledge. Haslam, SA, Jetten, J., Postmes, T., & Haslam, C. (2009). 사회적 정체성, 건강 및 웰빙: 응용 심리학을 위한 새로운 의제. *응용 심리학: 국제적 리뷰*, 58(1), 1-23. <https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.2008.00379.x>

Inoue, Y., Funk, DC, Wann, DL, Yoshida, M., & Nakazawa, M. (2015). 팀 정체성과 재난 후 사회적 웰빙: 사회적 지원의 매개 역할. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실제, 19(1), 31-44. <https://doi.org/10.1037/gdn0000019> Inoue, Y., Wann, DL, Lock, D., Sato, M., Moore, C., & Funk, DC (2020). 스포츠 경기 참석, 팀 정체성 및 정서적 지원을 통해 노인의 소속감과 주관적 웰빙 향상.

노화와 건강 저널, 32(7-8), 530-542. <https://doi.org/10.1177/0898264319835654> Kashdan, TB(2004). 주관적 웰빙 평가(Oxford 행복 설문지에서 제거된 문제). 성격과 개인.

차이점, 36(5), 1225-1232. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(03\)00213-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(03)00213-7) Keyes, CLM, Shmotkin, D., & Ryff, CD(2002). 웰빙 최적화: 두 전통의 경험적 만남.

Journal of Personality and Social Psychology, 82(6), 1007-1022. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.82.6.1007> Klar, M., & Kasser, T. (2009). 활동가가 되는 것의 몇 가지 이점: 활동주의 측정 및 심리적 웰빙에서의 역할. 정치 심리학, 30(5), 755-777. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2009.00724.x>

Levine, M., Prosser, A., Evans, D., & Reicher, S. (2005). 정체성과 응급 개입: 사회적 집단 구성원 자격과 집단의 포용성이 어떻게 경계는 도움 행동을 형성합니다. 성격 및 사회 심리학 게시판, 31(4), 443-453. <https://doi.org/10.1177/0146167204271651> Linton, MJ, Dieppe, P., & Medina-Lara, A. (2016).

성인의 웰빙을 평가하기 위한 99가지 자가 보고 측정법 검토: 웰빙의 차원과 시간에 따른 발전 탐구. BMJ Open, 6(7), e010641. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjopen-2015-010641>

Lyubomirsky, S., Tkach, C., & DiMatteo, MR

(2006). 행복과 자존감의 차이점은 무엇인가? Social Indicators Research, 78(3), 363-404. <https://doi.org/10.1007/s11205-005-0213-y> Magnani, E., & Zhu, R. (2018). 친절함이 행복으로 이어지는가? 자발적 활동과 주관적 웰빙. Journal of Behavioral and Experimental Economics, 77, 20-28. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2018.09.009>

McDowell, I. (2010).

자기 인식된 웰빙의 측정. 정신신체 연구 저널, 69(1), 69-79. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2009.07.002> Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, K.

C. (2013). 낙인이 찍힌 여가 환경에서 대처 자원으로서의 더 깊은 여가 참여.

Leisure/Loisir, 37(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Paradise, AW, & Kernis, MH(2002). 자존감과 심리적 안녕: 취약한 자존감의 의미.

사회 및 임상 심리학 저널, 21(4), 345-361. <https://doi.org/10.1521/jscp.21.4.345.22598> Plante, CN, & Reysen, S. (2023). "그들은 그저 이상할 뿐이야": 팬 문화에 대한 인식된 비원형성과 편견 사이의 연관성에 대한 인지적 및 정서적 중재자. 심리학.

인기 있는 미디어. 고급 온라인 출판물. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). Furscience! International Anthropomorphic Research Project의 5년간 연구 요약.

Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K.(2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. Current Psychology, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999). 스포츠 팬 사회적 정체성의 기여

친사회적 행동의 생산에. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실천, 3(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Ray, A., Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE 및 Gerbasi, KC (2018).

"당신은 거기에 있어야만 했다": 애니메이션 팬들의 컨벤션 참석과 웰빙. 피닉스 페이퍼, 3(2), 20-30. Reysen, S., & Branscombe, NR(2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. Journal of Sport Behavior, 33(2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, & Chadborn, D.(2022). 여러 팬덤에 속하는 것과 외로움 사이의 매개체로서 그룹 경계의 지각된 투과성. Popular Culture Studies Journal, 10(1), 315-333. Reysen, S., Plante,

인기 있는 미디어. 고급 온라인 출판물. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). Furscience! International Anthropomorphic Research Project의 5년간 연구 요약.

Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K.(2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. Current Psychology, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999). 스포츠 팬 사회적 정체성의 기여

친사회적 행동의 생산에. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실천, 3(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Ray, A., Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE 및 Gerbasi, KC (2018).

"당신은 거기에 있어야만 했다": 애니메이션 팬들의 컨벤션 참석과 웰빙. 피닉스 페이퍼, 3(2), 20-30. Reysen, S., & Branscombe, NR(2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. Journal of Sport Behavior, 33(2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, & Chadborn, D.(2022). 여러 팬덤에 속하는 것과 외로움 사이의 매개체로서 그룹 경계의 지각된 투과성. Popular Culture Studies Journal, 10(1), 315-333. Reysen, S., Plante,

인기 있는 미디어. 고급 온라인 출판물. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). Furscience! International Anthropomorphic Research Project의 5년간 연구 요약.

Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K.(2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. Current Psychology, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999). 스포츠 팬 사회적 정체성의 기여

친사회적 행동의 생산에. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실천, 3(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Ray, A., Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE 및 Gerbasi, KC (2018).

"당신은 거기에 있어야만 했다": 애니메이션 팬들의 컨벤션 참석과 웰빙. 피닉스 페이퍼, 3(2), 20-30. Reysen, S., & Branscombe, NR(2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. Journal of Sport Behavior, 33(2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, & Chadborn, D.(2022). 여러 팬덤에 속하는 것과 외로움 사이의 매개체로서 그룹 경계의 지각된 투과성. Popular Culture Studies Journal, 10(1), 315-333. Reysen, S., Plante,

인기 있는 미디어. 고급 온라인 출판물. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2016). Furscience! International Anthropomorphic Research Project의 5년간 연구 요약.

Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K.(2014). 사회 구조적 특성의 상호작용은 낙인이 찍힌 소수자 그룹 구성원의 정체성 은폐와 자존감을 예측합니다. Current Psychology, 33(1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999). 스포츠 팬 사회적 정체성의 기여

친사회적 행동의 생산에. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실천, 3(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Ray, A., Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE 및 Gerbasi, KC (2018).

"당신은 거기에 있어야만 했다": 애니메이션 팬들의 컨벤션 참석과 웰빙. 피닉스 페이퍼, 3(2), 20-30. Reysen, S., & Branscombe, NR(2010). 팬십과 팬덤: 스포츠 팬과 비스포츠 팬의 비교. Journal of Sport Behavior, 33(2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, & Chadborn, D.(2022). 여러 팬덤에 속하는 것과 외로움 사이의 매개체로서 그룹 경계의 지각된 투과성. Popular Culture Studies Journal, 10(1), 315-333. Reysen, S., Plante,

CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). 다른 세계로 옮겨가다: 애니메이션 팬의 심리학. 국제 애니메이션 연구 프로젝트.
Reysen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2022). 팬덤 정체성과 자존감 및 웰빙 간의 연관성을 중재하는 데 도움이 되는
그룹 내. *Leisure/Loisir*, 46(3), 321-345. <https://dx.doi.org/10.1080/14927713.2021.1971553> Reysen, S. Plante, CN,
Chadborn, D., Roberts, S.

E., Gerbasi, KC, Miller, J., Gamboa, A., & Ray, A. (2018). 자가 보고 기분 장애, 불안 장애, 주의력 결핍/과잉 행동 장애, 자폐 스펙트럼의 유병률
에 대한 간략한 보고서
애니메이션, 브로니, 퍼리 팬덤의 무질서. *The Phoenix Papers*, 3(2), 64-75. Reysen, S., Plante, C.
N., Lam, TQ, Kamble, SV, Katzarska-Miller, I., Assis, N., Packard, G., & Moretti, EG (2020).
성숙도와 웰빙: 샘플과 측정에 걸친 일관된 연관성. *Journal of*.

웰니스, 2(2), 기사 10, 1-8. <https://doi.org/10.18297/jwellness/vol2/iss2/10> Reysen, S., Plante, C.
N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC(2017). 구출에 나선 애니메이션 팬: Daniel Wann의 팀 동일시-사회적 심리적 건강 모델에 대한 증거. *The Phoenix*
Papers, 3(1), 237-247. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC(인쇄 중). 사회 활동은 팬덤 동일시와 심리적 웰빙 간의 관계를
매개한다. *Leisure Sciences*. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2023714> Roberts, SE, Chong, M.-M., Shea, S., Doyle, K., Plante,
CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC(2017). 기복, 침체, 그리고 사기 후 우울증: 인간형 관습에 따른 퍼리의
귀환에 대한 질적 검토. T. Howl(편집), *Furries among us 2: Furries에 대한 Furries에 대한 더 많은 에세이*(129-141쪽). Thurston Howl
Publications. Ryan, RM, & Deci, EL(2001). 행복과 인간의 잠재력에 관하여: 쾌락적 및 행복적 웰빙에 대한 연구 검토. *Annual Review of*
Psychology, 52(1), 141-166. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.141> Ryff, CD(1989). 행복이 전부인가, 아니면 그렇지 않은가?

심리적 웰빙의 의미에 대한 탐구. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(6), 1069-1081. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.57.6.1069> Smodis-McCune, VA, Plante, CN, Packard, G., Reysen, S., & Mendrek, A. (2022). COVID-19 스트레스는
문제 중심 대처를 통해 웰빙에 대한 팬덤 동일시의 매개 경로를 완화합니다. *The Phoenix Papers*, 5(1), 175-194. <https://doi.org/10.31235/osf.io/e6baf> Wann, DL (2006).

스포츠 팀 식별의 긍정적인 사회 심리적 이점 이해: 팀 식별-사회 심리적 건강 모델. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실제, 10(4), 272-296. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.10.4.272> Wann, DL, Hackathorn, J., & Sherman, M.

R. (2017). 팀 동일시-사회적 심리적 건강 모델 테스트: 팀 동일시, 스포츠 팬덤, 소속감, 삶의 의미 간의 매개 관계. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실제, 21(2),
94-107. <https://doi.org/10.1037/gdn0000066> Wann, DL, Martin, J., Grieve, FG, & Gardner, L. (2008). 스포츠 이벤트에서의 사회적 연결:
참석과 긍정적 관계.

국가 사회 심리적 복지와 함께. 북미 심리학 저널, 10(2), 229-229.
Wann, DL, Waddill, PJ, Brasher, M., & Ladd, S. (2015). 고등학생들의 스포츠 팀 정체성, 사회적 연결, 사회적 웰빙 조사. *Journal of*
Amateur Sport, 1(2), 27-50. <https://doi.org/10.17161/jas.v0i0.4931> Wann, DL, Waddill, PJ, Polk, J., & Weaver, S. (2011).

팀 동일시-사회적 심리적 건강 모델: 스포츠 팬이 스포츠 팀 동일시를 통해 다른 사람들과 연결됨. 그룹 역학: 이론, 연구 및 실제, 15(1), 75-89. <https://doi.org/10.1037/a0020780>.

제23장.
퍼리 팬덤의 자폐증: 기회, 장벽, 권장 사항 엘리자베스 페인, 에이미 아델먼.

22장에서 우리는 퍼리 팬덤의 웰빙과 정신 건강에 대해 논의했습니다. 그 대화의 일환으로 우리는 자폐증이 퍼리 팬덤에서 훨씬 더 흔하다는 것을 보여주는 데이터를 검토했습니다.

일반 인구보다 자폐증이 퍼리 팬덤(또는 그 문제에 대한 모든 팬덤)의 결정적인 특징은 아니지만, 자폐증이 있는 사람들이 특히 퍼리 팬덤과 같은 팬덤에 끌려 그들이 가질 수 있는 강력하고 구체적인 관심사를 표출하고 같은 생각을 가진 다른 사람들과 함께할 수 있다는 것을 추측했습니다. 이러한 이유로, 우리는 자폐증이 있는 사람들이 스스로 말하고 팬덤에서 대화의 최전선으로 그 목소리를 끌어올리는 것을 목표로 하는 진행 중인 민족지학 연구의 일환으로 지난 몇 년 동안 퍼리 커뮤니티에서 자폐증과 신경 다양성을 연구해 왔습니다. 이 장에서는 연구 결과 중 일부를 보고합니다. 자폐증이 무엇인지 간략히 검토하고, 자폐증과 퍼리 팬덤의 연관성을 설명하고, 민족지학 연구의 물류를 살펴보는 것으로 시작하겠습니다. 다음으로, 자폐증 스펙트럼에 있는 사람들에게 특히 매력적인 퍼리 팬덤의 특징에 대해 논의하겠습니다. 마지막으로, 우리는 참가자들이 지정한 팬덤 참여의 장벽 중 일부를 논의하고 이러한 장벽을 해결하기 위한 몇 가지 이니셔티브를 추천할 것입니다. 자폐증이란 무엇인가? 자폐증 스펙트럼은 매우 광범위하며, "스펙트럼에 속한다"는 것(또는 "자폐증이 있다" 또는 "자폐증이 있다")이 의미하는 바는 사람마다 다릅니다. 그것이 어떻게 나타나는지에 상당한 차이가 있음에도 불구하고, 우리는 자폐증에 대한 몇 가지 일반적인 사실을 지적할 수 있습니다. 2 한 가지의 경우

자폐증은 사람들에게 영향을 미칩니다.

1 일부 독자는 "자폐인"이라는 용어 사용에 거부감을 느낄 수 있습니다.

임상의는 일반적으로 클라이언트를 비인간화하는 것을 피하기 위해 인칭 우선 언어를 채택합니다(예: "정신분열증 환자"가 아닌 "정신분열증 환자"). 이러한 이유로 독자는 다음과 같은 용어를 사용하고 싶어할 수 있습니다.

"자폐증이 있는 사람." 그러나 "자폐증이 있는 사람"이라는 용어는 많은 자폐증 환자에게 선호되는 것으로 홍보되었습니다. 왜냐하면 그것은 정체성에 초점을 맞추고 자폐증을 "치료"해야 할 무언가가 아니라 그들의 정체성의 중요한 부분으로 인식하기 때문입니다 (Marschall, 2023). 2 이 장에서 논의하는 모든 것이 대략적인 내용을 나타낸다는 점에 유의하십시오.

자폐증에 대한 일반화된 접근 방식. "평균적인 자폐인"이라는 것은 없으며, 여기서 말하는 모든 것이 모든 자폐인에게 적용될 것이라고 기대하지도 않습니다.

삶의 아주 초기부터 시작하여 평생 동안 계속 영향을 미치며, 3 두 사람에게 영향을 미치는 방식이 서로 다르거나 시간이 지남에 따라 바뀔 수도 있습니다. 자폐증은 세 가지 주요 영역에서 사람들에게 영향을 미치는 경향이 있습니다. 사회적 상호 작용 및 관계, 일상, 반복 또는 동일성에 대한 선호도, 특정 감각 입력(예: 음악, 반짝임)을 추구하는 것에서 특정 종류의 감각 입력(예: 음악, 형광등!)을 피하는 것에 이르기까지 다양한 감각 민감도의 차이입니다.

자폐증 작가 닉 워커는 자폐증을 다음과 같이 정의합니다.

자폐증은 유전적으로 발생한 인간의 신경학적 변종입니다. 자폐증 신경과 비자폐증 신경을 구분하는 복잡한 상호 관련 특성은 아직 완전히 이해되지 않았지만, 현재의 증거에 따르면 자폐증 뇌는 특히 높은 수준의 시냅스 연결성과 반응성을 특징으로 한다는 것이 핵심적인 구분입니다. 이는 자폐증 개인의 주관적 경험을 비자폐증 개인의 경험보다 더 강렬하고 혼란스럽게 만드는 경향이 있습니다. 감각 운동과 인지 수준에서 자폐증 정신은 더 많은 정보를 등록하는 경향이 있으며, 각 정보의 영향은 더 강하고 예측하기 어렵습니다.

자폐증은 독특하고 비전형적인 사고, 움직임, 상호작용, 감각 및 인지 처리 방식을 낳습니다.

결과적으로 자폐 스펙트럼에 있는 많은 사람들은 매우 자극적이고 혼란스러운 환경에서 쉽게 압도당하고 피난처로 조용함, 질서 또는 일상을 찾을 수 있습니다. 4 자폐인

또한 뇌가 정보를 처리하는 방식에 다양한 차이가 있는 경향이 있습니다. 어떤 사람은 얼굴을 인식하는 데 어려움을 겪을 수 있고, 어떤 사람은 언어적 또는 청각적 정보를 더 느리게 처리할 수 있으며, 어떤 사람은 시각적 패턴에 여전히 극도로 민감합니다. 자폐 스펙트럼에 있는 사람들은 또한 신체 언어, 음성 톤과 같은 비언어적 사회적 신호를 표시하고 해석하는 데 어려움을 겪는 경우가 많습니다.

3 다시 말해, 자폐증은 사람이 "성장하면서 없어지는" 것이 아니며, "유행"도 아닙니다.

20대에 발달하는 것입니다. 스펙트럼에 있는 사람이 진단을 받기까지 시간이 걸릴 수 있지만(심지어 진단을 받으려고 하는 경우) 평생 신경 발산증이 있었고 단순히 가면을 잘 썼을 가능성이 높습니다(예: 신경 전형적이라고 속이는 것). 4 명확히 하자면, 신경 전형적 사람들도 매우 압도당할 수 있습니다.

자극적이고 혼란스러운 환경, 아이의 생일 파티에 가본 사람이라면 누구나 증명할 수 있을 것입니다! 하지만 자폐증 환자는 압도당하는 데 대한 역치가 낮거나 특정 자극에 대한 과도한 자극을 받기 쉽습니다.

얼굴 표정, 비문자적 사회적 소통(예: 풍자). 그 결과, 사회적 상호 작용이 그들에게는 더 어려워지고, 사회적 관계가 더 많은 노력이 필요하며, 학교가 더 많은 투쟁하고, 취업 전망을 해치고, 일반적으로 신경형 사회에 적응할 방법을 찾는 능력을 방해합니다. 이러한 이유로 사회적 고립은 삶의 질에 상당한 위협이 될 수 있습니다. 5 자폐증과 페리 팬덤의 연관성은 무엇입니까? 자폐증 스펙트럼에 있는 사람들은 종종 소속감을 찾기 위해 고군분투하지만, 일부는 공통 관심사를 중심으로 조직된 창의적인 하위 문화를 통해 커뮤니티, 연결 및 우정을 찾습니다. 페리 팬덤은 그러한 예 중 하나입니다. 페리에 대한 여러 온라인 및 직접 연구에서 10~15%가 자신을 자폐증 스펙트럼에 있다고 밝혔는데, 여기에는 공식적으로 자폐증 진단을 받은 사람, 공식적으로 진단을 받지 않았음에도 스펙트럼에 있다고 생각하는 사람, 6 자신이 받은 자폐증 진단에 동의하는지 확신하지 못하는 사람이 포함됩니다. 이러한 사람들 대부분은 페리 팬덤에 속하고 싶어하는 욕구가 신경형 페리가

팬덤의 일원이 되십시오: 엔터테인먼트, 사회적 연결, 사회적 지원의 원천으로서.

연구 프로젝트 우리는 페리 팬덤에서 자폐증을 연구하는 데 관심이 있었습니다. 왜냐하면 자폐증 환자의 유병률이 높기 때문입니다(일반 인구 대비). 게다가 자폐증 페리와의 대화에서 페리는 자폐증 환자에게 특히 매력적인 관심사일 수 있다는 것을 알 수 있었습니다. 이런 이유로,

5. 자폐인들은 비사회적이며, 그렇게 되기를 선호한다는 것은 흔히 오해되는 사실입니다.

그들의 고립에 맡겨진다. 이것은 실행 불가능할 뿐만 아니라(조만간 식료품을 사야 하고, 집주인을 상대해야 하고, 정부와 서신을 주고받아야 함), 자폐인도 인간이며, 사회적으로 행동하려는 본능적 욕구가 동일하다는 사실을 간과한다. 그들이 사회적 상호 작용의 한 측면 이상을 어렵게 여긴다고 해서 다른 사람과 상호 작용하려는 욕구가 동일하지 않다는 것은 아니다!6 자폐인이 공식적인 것을 찾지 않는 데에는 수많은 이유가 있다.

진단을 받지 못하는 이유 중 하나는 임상 심리학자를 만날 자원(예: 돈)이 부족하기 때문입니다.

공식적으로 진단을 받아야 합니다. 또 다른 이유는 심리학자로부터 받는 학대를 불신하거나 두려워하기 때문입니다.

그들은 자폐증을 "치료"하려고 할 것이라고 기대합니다. 세 번째 이유는 자폐증을 병리화하거나 의학화하는 것에 반대하기 때문입니다. 진단의 전제는 신경 다양성이 문제라는 것입니다. 반면에 많은 자폐인들은 자신의 신경 다양성을 차이로 보고 그 이상은 아니라고 생각하며, 모든 문제는 자폐증에서 비롯된 것이 아니라 완고하게 적응하지 못하고 오해하는 신경 전형적 세계에서 신경 다양성을 보이는 데서 비롯됩니다.

우리는 퍼리 팬덤에서 자폐증을 수년간 연구하여 퍼리 팬들에게 자폐증 스펙트럼에 있는 사람들을 더 잘 지원하고 포함하는 방법을 배웠습니다. 이 프로젝트는 민족지학적 연구로, 9개의 초점 그룹(각각 3~10명의 참여자)과 11개의 개별 인터뷰를 조합하여 미국과 캐나다의 여러 크고 작은 퍼리 컨벤션에서 직접 진행했습니다. 18세 이상의 참석자는 자폐증 스펙트럼에 있는 사람으로 식별하든, 스펙트럼에 있는 친구나 가족이 있든 관계없이 초점 그룹에 참여할 수 있었습니다. 참여한 총 78명 중 37명은 자폐증 스펙트럼 질환 진단을 받았고, 20명은 정식 진단을 받은 적은 없지만 자폐증 스펙트럼에 있을 수 있다고 생각했다고 보고했습니다. 12명은 자폐증 스펙트럼에 있는 사람의 가까운 가족으로 주로 식별했지만 스펙트럼에는 있지 않았고, 9명은 위의 범주에 속하지 않았습니다. 초점 그룹과 인터뷰는 다음 질문을 중심으로 구성되었습니다.

- 참가자들이 일반 인구에 비해 많은 퍼리가 자폐 스펙트럼에 있다고 생각한 이유는 무엇입니까?

- 자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게 특히 매력적인 퍼리 팬덤의 특징은 무엇이라고 참가자들이 생각했습니까?

- 자폐증이 퍼리 팬덤 참여에 영향을 미치는가? 그렇다면 어떤 영향을 미치는가?

- 참가자들은 퍼리 팬덤을 통해 자폐 스펙트럼에 있는 사람들을 만났나요?

- 자폐 스펙트럼에 있는 사람들이 퍼리 팬덤에 참여하는 것을 쉽게 만드는 요인과 어려운 요인에는 무엇이 있나요?

인터뷰와 포커스 그룹은 오디오로 녹음되고 그대로 필사되었으며, 소프트웨어 프로그램 NVivo를 사용하여 주제별로 분석되었습니다. 그런 다음 연구팀은 응답에서 중요한 주제를 식별하고 해당 주제에 따라 응답을 코딩했습니다.

자폐 스펙트럼의 사람들이 퍼리 팬덤에 참여하도록 동기를 부여하는 것은 무엇일까요?

참가자들은 퍼리 팬덤이 왜 그렇게 높은 비율을 차지하는지에 대한 많은 이유를 밝혔습니다.

자폐 스펙트럼. 가장 흔한 이유는 팬덤의 포용적이고 수용적인 성격이었습니다.

"저는 팬덤을 매력적으로 만드는 것이 대부분 우리가 가진 포용성이라고 생각합니다. 우리는 매우 다양한 사람들입니다. 무슨 일이 있어도 상관없습니다.

성별, 인종, 종교, 심지어 모든 종에 관계없이 우리는 서로를 있는 그대로 받아들입니다."

"모두가 당신과 다르게 생각하는 사회에 있는 건 어려워요. 그리고 세상을 해석하고 주변을 이해하는 방식이 달라요. 그리고 여기 커뮤니티에서 제가 보는 건, 그 모든 걸 제쳐두고 세상을 해석하거나 상호작용하는 방식이 허용된다는 거예요. 그래서 다른 사고방식에 맞추려고 노력할 필요가 없어요. 그러니까 기본적으로 그냥 당신 자신이 될 수 있어요."

참가자들은 이러한 포용적 성격이 퍼리 커뮤니티의 많은 사람들이 사회적 배제나 소외를 경험했기 때문에 생긴 결과일 가능성이 높다고 제안했으며, 이는 소외를 퍼뜨리지 않기 위해 다른 사람들을 수용하도록 영감을 주었습니다. 여기에는 사회적 행동이 특이하게 보일 수 있는 사람들을 수용하는 것이 포함됩니다.

"인용문으로 정상이 아닌 사람들에 대한 존경심이 엄청나죠. 이 팬덤에 있는 대부분의 사람들이 어느 순간 소외감을 느꼈고, 다른 사람들이 그런 기분을 느끼는 걸 원치 않기 때문이라고 생각해요."

참가자들은 팬덤이 포용적인 장소라는 점 외에도 팬덤 자체의 콘텐츠가 자폐 스펙트럼에 있는 많은 사람들에게 매력적이라고 밝혔으며, 많은 사람이 인간보다 동물을 이해하는 것이 일반적으로 더 쉽다고 말했습니다.

"자폐 스펙트럼에 있는 사람들은 인간보다 동물과 더 많이 공감할 수 있습니다. 저는 개인적으로 '와, 저 인간을 봐, 나하고는 완전히 다르게 행동하네'라고 느꼈지만 고양이를 보면 고양이에게서 볼 수 있는 많은 버릇이 제 자신에게도 보입니다. 고양이가 어떻게 말하는지는 알지만 인간이 어떻게 말하는지는 모릅니다. 그러니까, 아마도 인간보다 다른 종과 더 공감하는 자폐인들이 있을 겁니다."

마찬가지로, 일부 참가자들은 인간형 동물에 대한 관심을 통해 동물과 사람 사이에 가교를 놓을 수 있다면, 인간으로서 더 깊은 관계를 형성하는 데 도움이 될 것이라고 생각했습니다.

"저는 지금 사람들과 함께 있는 것의 중요성을 이해합니다. 과거에는 이해하지 못했습니다. 하지만 동물들과 함께 있는 것은 - 어느 순간 이해했습니다."

평생 혼자 섬에 있는 것과 같은, 야생 동물들 주변에 있는 것도 완벽히 괜찮아요. 그게 멋진 거라고 생각했어요. 사람들에게 한 걸음 다가갈 수 있어서 안도감이 들었어요."

다른 참가자들에게는 팬덤의 예술적이고 창의적인 측면이 매력적일 수 있었습니다.

"저는 팬덤이 저에게 매력적으로 느껴지는 이유를 알고 있습니다. 여기에는 다양성과 창의성이 있습니다."

"그 아이들 중 많은 수가 음악, 연극, 그림, 회화 등 어떤 종류의 예술적이고 창의적인 면을 가지고 있는 경향이 있습니다. 그래서 저는 그 두 가지가 연결되어 그 퍼리 팬덤과 연결된다고 생각합니다. 더욱 강해졌어요."

많은 참가자들은 또한 퍼리 팬덤의 매력이 콘텐츠 자체에만 있는 것이 아니라 많은 일반적인 팬덤 활동이 자폐 스펙트럼에 있는 사람들의 참여를 장려한다는 사실. 이러한 활동에는 보드 게임, 노래방, 퍼슈트 댄스가 구조화된 기회로 포함되어 참가자들이 공유 활동에 참여하고, 새로운 것을 시도하고, 당혹스러움의 가능성을 최소화하는 지원적 인 환경에서 자신을 내보일 수 있는 기회를 제공합니다.

"저는 춤을 추는 것을 좋아하는 적이 없습니다. 춤추는 것을 싫어했고, 그런 일에 참여하고 싶지 않았습니니다. 그리고 작년에 정장을 입고 돌아왔을 때 저는 이렇게 결정했습니다. 알다시피요? 저는 저 자신이 될 필요조차 없습니다. 저는 잠시 다른 사람이 될 수 있습니다. 그리고 저는 그 춤을 추러 나가서 제가 춤추는 척할 수 있습니다. 아시다시피, 다른 사람들이 하는 일에 섞이는 척합니다. 그리고 저는 스스로에게 그렇게 할 기회를 준 후에, '와, 이것이 이 사람들이 이걸 즐기는 이유구나. 이제 저도 좋아해'라고 생각했습니다. 그리고 저는 지금 춤추는 것을 좋아하고, 항상 춤을 춥니다. 그리고 저는 이를 전에 레이블에 갔고 정말 즐거웠습니다. 저는

"내 퍼슈트도 필요하지만, 지금은 퍼슈트 없이도 할 수 있고 즐기고 있어요."

참여를 장려하는 그러한 활동 중 하나는 자신의 퍼소나를 만들고 롤플레이밍하는 행위입니다. 그렇게 함으로써 참가자들은 과거의 부정적인 사회적 경험에도 불구하고 더 적극적이고 자신감 있는 사람이 되는 것을 안전하게 실험해 볼 기회를 얻었습니다.

"제 캐릭터를 만들 때, 음, 제가 그에게 준 주요 특성 중 하나가 자신감이라는 것을 알았습니다. 이는 약간의 자기성찰을 거친 후였습니다. 그리고 저는 그것이 우리 중 많은 사람들이 퍼리에서 하는 일이라고 생각합니다."

커뮤니티는 우리가 다른 사람들에게 보여주고 싶은 우리 자신의 이미지를 만드는 것입니다. 일반 사회에서는 꼭 그렇지 않을 수도 있습니다. 하지만 퍼리 커뮤니티에서는 기본적으로 모든 것을 그대로 받아들입니다. 사람을 보고 그 사람이 자신이라고 말하고 우리는 그것을 믿습니다. 그리고 당장은 사실이 아니더라도 결국 현실이 됩니다. 그리고 저는 그것이 자폐 스펙트럼에 있는 사람들이 사회의 다른 측면에 비해 커뮤니티 내에서 쉽게 소통할 수 있게 해주는 것이라고 생각합니다."

참가자들은 또한 퍼소나를 만드는 것이 스펙트럼에 있는 사람들이 어려운 상황에 대처하는 새로운 방식을 연습하는 방법으로 여겼습니다.

"때때로 스트레스를 받거나 과하게 자극을 받고, 그 스트레스를 다루고 그 순간에 존재하는 데 어려움을 겪을 때, 저는 제 퍼소나를 생각하고 그가 무엇을 할지 상상하고, 그것을 상황을 헤쳐나가고 다르게 처리하는 방법으로 사용합니다. 그래서 저는 퍼소나나 동물의 다른 자아와 동일시하는 것이 자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게 치료적일 수 있는 것이라고 생각합니다."

퍼소나와 관련하여 퍼슈트는 사람의 퍼소나의 물리적 표현입니다. 퍼리에게 팬덤 공간에서 퍼소나를 구현할 기회를 제공하는 것 외에도 자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게 매우 구체적인 이점을 제공합니다. 감각에 민감한 사람들에게 퍼슈트는 감각적 입력에 대한 완충 장치를 제공하는 동시에 일부 사람들이 진정시키는 무게와 압력의 감각을 제공할 수 있습니다. 7.

"제가 정장을 입는다면, 저는 훨씬 더 사교적이고 사람들에게 다가가서 포옹할 의향이 있을 겁니다. 저는 보통 만지기를 좋아하지 않거든요. 하지만 정장을 입는다면, 전혀 문제없을 겁니다."

7. 퍼슈트를 입는 것에는 여러 가지 측면이 있다는 점을 지적하지 않을 수 없습니다.

신경형 퍼슈터가 매력적이지 않다고 생각하는 것(무게, 당신과 당신이 보고/듣고/만지는 것 사이에 거품과 모피 층이 있는 데 따른 무감각함)은 일부 신경 발달 장애가 있는 퍼리에게 매우 매력적으로 보일 수 있는 정확한 특징입니다! 이것은 같은 행동이 어떻게 다른 의미를 가질 수 있고, 두 사람이 다른 기능을 위해 사용할 수 있는지에 대한 훌륭한 예시이며, 퍼리 팬덤에 참여하도록 동기를 부여하는 측면에서 퍼리가 다양하다는 19장에서 지적한 내용을 강화할 뿐입니다!

외부 자극에 대한 감각적 완충 장치를 제공하는 것 외에도 퍼슈트는 스펙트럼에 있는 많은 사람들이 경험하는 사회적 판단에 대한 은유적 완충 장치 역할을 할 수도 있습니다.

"저는 모든 것을 개인적으로 받아들입니다. 그런 종류의 일은 제 어깨에서 떨어지지 않습니다. 반면에 퍼슈트를 입으면 그냥 후우! 하고 소리가 나고 도움이 됩니다. 마치 두 번째 피부 같은 것입니다. 저를 대신해 타격을 받는 더 단단한 종류의 외피입니다."

어떤 사람들은 퍼슈트 비언어적 의사소통이 단순하고 의도적이며 언어적 의사소통에 대한 기대를 낮추고 있다고 지적했습니다. 이 모든 것들은 일반적으로 일상적인 언어적 및 비언어적 사회적 의사소통의 속도와 뉘앙스에 어려움을 겪는 스펙트럼의 많은 사람들에게 안도감을 주었습니다.

"퍼슈터들은 얼굴에 표정이 없기 때문에 제스처 기반이고 신체적인 경향이 있습니다. 그리고 저는 그것이 꽤 매력적이라고 생각합니다. 왜냐하면 당신은 공연을 해야 하기 때문입니다. 가장 기본적인 감정으로, 읽기 쉽고 모호함이 없습니다."

참가자들은 또한 대부분의 퍼슈트 표정의 일관된 긍정성과 다른 사람들로부터 지속적으로 긍정적인 반응을 불러일으키는 것이 끊임없이 긍정적인 태도를 유지해야 한다는 압박감을 덜어준다고 지적했습니다.

눈을 마주치고, 다른 사람의 얼굴 표정을 평가하고, 그에 따라 얼굴 표정을 바꾸는 것은 자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게는 지루하고 불안을 유발할 수 있는 모든 일입니다. 8.

"스펙트럼에 있는 사람들은 사람들과 눈을 마주치는 게 정말 어려워요. 제 문제 중 하나이기도 하죠. 하지만 퍼슈트와 마스크를 볼 때는 표정이 하나뿐이고, 그 뒤에서 무슨 일이 일어나고 있는지 걱정할 필요가 없어요.

8 그는 자폐 스펙트럼에 있지는 않지만, 이 장의 편집자 중 한 명이 그를 증명할 수 있습니다.

그가 퍼슈트를 입고 약 60명의 학생들에게 퍼리에 대한 게스트 강의를 처음 했을 때, 그는 강의 대부분 동안 눈을 감고 불안을 극복했다는 사실. 놀랍게도

다른 사람들과 교류할 때 자신의 얼굴 표정에 대해 생각할 필요 없이 자유로울 수 있다는 것은 정말 큰 해방이었고, 그 기억이 오랜 세월이 흐른 지금도 생생히 기억에 남아 있습니다!

가면을 쓰고 있어요. 항상 웃고 있어요. 항상 행복해요. 항상 매력적이고 밝아요. 그리고 제가 퍼슈트를 입었을 때, 제가 갔던 컨벤션 중 하나에서, 제 주변의 모든 사람들이 미소를 지었어요. 그들은 제게 다가오고 싶어했어요. 그들은 사진을 찍고 싶어했어요. 그게 바로 좋은 자신감 향상이에요."

자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게 퍼리 팬덤의 또 다른 매력은 온라인과 직접 만나는 교류가 종종 어떻게 섞이는지에 있습니다. 스펙트럼에 있는 많은 사람들은 온라인 교류가 대면 교류처럼 비언어적 의사소통을 필요로 하지 않기 때문에 더 쉽다고 생각합니다. 퍼리는 일반적으로 온라인과 직접 교류하며, 이는 스펙트럼에 있는 참여자들이 처음에 형성하는 데 도움이 됩니다.

이러한 관계를 직접 키우기 전에 온라인에서 더 편안함을 느낄 수 있는 사회적 관계를 맺습니다. 게다가 온라인 상호작용은 감정적 뉘앙스를 명확하게 표현해야 하며(톤이나 표정을 통해 추론하는 것이 아니라) 때로는 모피 공간에서 직접 상호작용하는 데에도 이러한 뉘앙스가 적용됩니다.

"또한 퍼리 커뮤니티의 상당수가 온라인에 있다는 점을 지적하고 싶습니다. 지금 우리가 컨벤션에 있다는 건 알지만, 온라인은 전적으로 텍스트 기반입니다. "내가 올바른 바디 랭귀지를 하고 있을까? 내가 그 바디 랭귀지를 제대로 읽고 있을까? 그 얼굴 특징은 무엇일까?"에 대해 걱정할 필요가 없습니다. 텍스트로만 소통하는 방식은 약간 다르고, 저는 그것을 읽는 것이 훨씬 더 쉽다고 생각합니다. 사람들은 훨씬 더 명시적이거나 아스키 이모티콘이나 실제 생활에서 즉흥적으로 하기 훨씬 어려운 톤을 전달하는 무언가를 사용해야 합니다. 그리고 저는 퍼리 팬덤에 속한 사람들이 실제로 만날 때도 그런 경향이 있다고 생각합니다."

이러한 것과 퍼리 팬덤의 다른 매력적인 측면의 결과로 자폐 스펙트럼에 있는 많은 퍼리들이 팬덤에 참여함으로써 이익을 얻습니다. 위에서 언급한 그러한 이익 중 하나는 감소합니다. 퍼리 이벤트에서의 사회적 불안.

"퍼리 컨벤션에 가서 저는 평소처럼 사회적 불안이 거의 없다는 걸 깨달았어요."

이러한 사회적 불안으로부터 자유로운 자폐 퍼리는 사회적 레퍼토리를 넓히고, 사회적 기술을 개발하고, 그렇지 않았다면 하기 어려웠을 방식으로 사회적 관계를 형성할 가능성이 더 높습니다.

"제가 처음 가입했을 때, 그것은 제 인생에서 몇 안 되는, 같은 생각을 가진 사람들을 발견한 때 중 하나였습니다. 괴롭힘을 주는 사람들과 다른 학생들과는 달리, 저는 그들과 더 솔직하게 대화할 수 있었습니다.

"제가 학교에 다닐 때는 친구가 정말 정말 적었어요."

"자폐증이 있는 사람들이 팬덤에 쉽게 들어갈 수 있게 하는 게 이 팬덤의 장점이에요.

매우 수용적이고, 마치 당신이 누구이든, 당신이 좋아하는 것이 무엇이든 냉정하게 대하는 것과 같습니다. 마치 "야, 너는 "무슨 일이 있어도 굉장해요". 제 첫 번째 con인 Anthrocon 2017을 돌아켜보면, 저는 매우 달랐습니다. 저는 매우 소심하고, 수줍었고, 말하는 데 자신감이 없었습니다. 자신이 되고 싶은 사람, 정말 존경하는 사람으로 자신을 표현할 수 있었고, 자신을 그 사람으로 바꿀 수 있었습니다.

시간이 지나면서, 그냥, 이 팬덤은 정말 긍정적인 면이 있어요."

퍼리 팬덤과 교류함으로써 얻을 수 있는 모든 이점을 환상적이고 만화적인 내용 때문에 하찮게 여기기 쉽지만, 많은 참가자는 자신들이 얻은 이점의 중요성을 강조했으며, 어떤 참가자는 퍼리 커뮤니티를 통해 얻은 사회적 지원이 자신의 생명을 구했다고 지적했습니다.

"솔직히 말해서, 퍼리 커뮤니티의 지원이 없었다면 저는 몇 년 전에 자살했을 겁니다. 집에만 있으면서 하루 종일 비디오 게임을 하지 않았다면 학교 화장실에서 죽었을 겁니다. 상황이 너무 나빴거든요. 퍼리 커뮤니티의 지원이 없었다면 아마 그랬을 겁니다. 그렇게 힘들 때라도 사람들이 저를 봐준다는 걸 아는 건 좋은 일이죠."

스펙트럼 청소년의 부모와 가족들은 가족이 긍정적인 경험을 하고 다른 사람들과 사회적 관계를 형성하는 것을 보고 얼마나 행복했는지에 대해 이야기했습니다. 우리의 포커스 그룹에서 그들은 가족이 자신과 같은 다른 사람들과 즐거운 시간을 보내는 것을 보며 눈물을 흘리곤 했습니다.

"당신은 자녀와 매우 연결되어 있어서, 아들이 연결할 무언가를 찾는 것을 돕는 것처럼 느껴지기 때문에 얼마나 감정적으로 변하는지 볼 수 있습니다. 그리고 그가 성장할 때는 반드시 얻지 못할 수도 있는 것: 친구 찾기, 친구 유지, 상호 작용, 무언가에 초대받기. 부모가 찾는 것들이 있습니다. 자녀가 사회화되고 친구를 사귀기를 원하기 때문입니다. 그리고 우리가 항상 여기 있지 않을 것이기 때문에 저는 그 미래가 무엇을 가져올지 걱정합니다."

이러한 결과를 종합해 보면, 퍼리 팬덤이 자폐 스펙트럼에 있는 사람들에게 얼마나 큰 보람과 만족을 줄 수 있는지 알 수 있습니다. 그것은 사회적 연결, 기술 구축, 자신감, 재미를 위한 충분한 기회를 제공합니다. 이렇게 맥락화하면, 자폐 퍼리들이 왜 퍼리에 끌리는지 놀랄 일이 아닙니다.

팬덤, 광범위하게 그리고 특히 퍼리 팬덤에 대한 것입니다. 참여 장벽과 권장 사항 참가자들은 퍼리 팬덤이 얼마나 접근하기 쉽고, 환영하며, 변혁적일 수 있는지 강조하는 한편, 그들은 또한 때때로 그들이 원하는 방식으로 참여하는 것을 어렵게 만들 수 있는 몇 가지 장애물을 언급했습니다. 다음 섹션에서는 이러한 참여 장벽 중 일부를 논의합니다. 그러나 단순히 한계를 지적하는 것보다, 우리는 적극적인 입장을 취하고 퍼리 이벤트를 운영하는 사람들을 위한 권장 사항을 제안할 것입니다. 이 권장 사항은 참가자 자신에게서 나온 것이며, 우리의 연구와 전문 지식을 기반으로 약간만 형성되었습니다.

문제: "압도적일 수 있습니다" 뜨겁고, 붐비고, 흥미진진하고, 매우 사교적인 퍼리 컨벤션 환경에서는 스펙트럼에 있는 사람이 압도당하기 쉽습니다. 특히 대규모 군중은 강렬한 사회적 처리 요구 사항 때문에 탐색하기 어려울 수 있습니다.

그리고 스펙트럼에 있는 사람들은 때때로 주의를 돌리고 시각적 공간 정보를 처리하는 데 문제가 있기 때문입니다. 따라서 빠르게 움직이는 군중 속에서 길을 찾아 딜러의 굴에 있는 부스로 가거나 시끄러운 퍼슈트 페레이드가 지나가는 가운데 분실물 보관소로 가는 길을 물어볼 사람을 찾으려고 애쓰는 데 어려움을 겪을 수 있다고 상상할 수 있습니다.

"어려운 점이 뭐예요? 글썄요, 사람들이 많다는 사실이에요. 군중이에요.

특히 컨벤션에서요. 압도적일 수 있어요. 하지만 보통 그런 일이 일어날 때면 저는 그저 집중해요.

한 방향으로. 내가 아는 사람을 보면 더 좋다. 예를 들어, 한 패널에 가야 한다는 걸 안다. 글썄, 나는 그것에만 집중한다. 나는 보지 않는다.

사람들, 그냥 패널에 가세요. 패널을 즐기세요. 그리고 저는 다시 한 방향으로 갑니다."

일부 참가자는 명확한 표지판과 명확한 경로가 도움이 될 수 있다고 지적했는데, 특히 다른 사람들이 이러한 원칙을 존중할 때 더욱 그렇다고 말했습니다.

"제가 자폐증이 있는 사람들을 더 잘 수용하기 위해 사람들에게 바라는 가장 중요한 것은 보도에서 시간을 보내는 것을 멈추고 한쪽으로 비켜주는 것입니다. 그러면 돌아다니거나 다른 곳으로 가고 싶어 하는 사람들이 움직일 수 있습니다. 제 생각에 이 공간을 더 친근하게 만들기 위해 그들이 할 수 있는 가장 쉬운 일입니다."

그러나 퍼리 컨벤션에서 압도감을 느끼는 것은 완전히 다른 원인에서 비롯될 수 있습니다.

더위에 지친 사람들은 퍼슈팅이 도전이 될 수 있다고 생각할 수도 있습니다. 9.

"참을 수 없을 만큼 더운데, 제게는 참 힘든 일이에요. 제 열 내성이 최고가 아니거든요."

출처와 관계없이 압도당하는 데 오래 걸리지 않으며 별다른 경고 없이 발생할 수 있습니다. 이러한 상황에서 회복할 곳을 찾기 어려울 수 있습니다. 예를 들어 호텔 방이 너무 멀거나 엘리베이터 10번을 타려면 30분 줄을 서야 할 수도 있고 다른 사람에게 무엇이 필요한지, 왜 필요한지 설명하지 못할 수도 있습니다.

"당신은 밖으로 나가서 사고를 할 수 있을지도 몰라요! 친절하게 지내세요! 즐기세요! 하지만 끝나면 끝이에요. 더 이상은 감당할 수 없어요. 그리고 사람들은 "야, 왜 그래? 뭐야?"라고 말하곤 해요. 아시죠,

9 사실, 퍼슈트가 과열되는 일은 퍼리 컨벤션에서 흔히 있는 문제입니다.

대부분의 퍼슈터에는 물병, 선풍기, 건조대가 완비된 "헤드리스 라운지"가 있어 퍼슈터를 쉽게 벗고 메인 컨벤션 공간에서 떨어진 곳에서 시원하게 식힐 수 있습니다. 10 퍼리에게 가본 사람이라면 누구에게나 너무나 익숙한 경험이 될 것입니다.

적당한 규모의 컨벤션. 여러 호텔에서 수십 개의 퍼리 컨벤션에 갔지만, 호텔 객실로 가는 엘리베이터 교통을 상당히 잘 관리한 컨벤션은 한 손에 꼽을 수 있을 정도입니다. 컨벤션 참석자들이 이 때문에 객실로 돌아가야 하는 횟수를 최소화하도록 일정을 계획하는 것은 드문 일이 아닙니다.

"당신은 1분 전까지만 해도 괜찮았는데". 그리고 그것은 - 너무 심해요. 더 이상 감당할 수 없어요."

추천사항: 조용한 방.

사람들이 감각적 입력 및/또는 강렬하고 지속적인 사회적 상호 작용에 의해 과도하게 자극을 받으면, 그들은 종종 조용하고 자극이 적은 환경으로 물러나 휴식을 취하고 재충전하는 데 도움이 됩니다. 스펙트럼에 있는 사람들과 스펙트럼에 가까운 친구, 파트너 또는 가족이 있는 사람들은 종종 다음과 같이 제안했습니다.

cons는 참가자가 압도감을 느낄 때 갈 수 있는 "조용한 방"을 만듭니다. 이것은 스펙트럼에 있는 사람들의 경험을 개선하는 방법에 대해 우리가 받은 가장 일반적인 제안이었습니다.

단점

"제가 갔던 마지막 콘은 4월이었는데, 그들은 새로운 것을 설치했는데, 기본적으로 방만 있고 완전히 조용했습니다. 벽에 방음 처리가 되어 있었고, 스테레오 헤드폰을 꽂을 수 있었고, 음악을 틀거나 그냥 앉아서

색깔이 있었고, 매우 평화로웠고, 심지어 빈백 같은 것도 있었고, 그냥 짝을 잡을 수도 있었어요. 정말, 정말 좋았어요. 그러니까, 정말 좋을 것 같아요."

참가자들은 이렇게 조용한 방을 최대한 효과적으로 만들기 위한 몇 가지 제안을 했는데, 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 조용한 공간에서 재충전을 원하는 사람들을 위한 조용한 공간이라는 점을 컨벤션 책자에 명확하게 광고해야 하며, 이 공간이 이러한 목적으로만 사용되도록 모니터링/감독해야 합니다.

- (다른 사람들과 교류하는 장소가 아님) - 방에는 편안한 의자 및/또는 빈백 베개와 편안한 봉제 동물, 헤드폰 및/또는 귀마개, 색칠이나 만지작거릴 수 있는 작은 물건과 같은 조용한 활동, 물, 간식 또는 티슈 상자과 같은 기본적인 필수품이 갖춰져야 합니다. - 감각에 민감한 사람들을 수용하기 위해 방에는 이상적으로 밝기를 조절할 수 있는 조명이 있어야 하며,

- 밝은 색상, 그리고 방을 모니터링하는 사람들에게 강한 향수나 향의 사용을 자제해 달라고 요청할 수 있습니다. - 방에는 혼자 있을 시간이 필요한 사람들을 위한 칸막이 또는 텐트와 같은 구조물이 있을 수 있지만, 누군가와 함께 있어야 하는 사람들을 위한 공간도 있어야 합니다(예: 방의 주요 공간). - 지도에서 쉽게 찾을 수 있는 곳에 위치해야 하며, 컨벤션의 주요 소셜 공간에서 쉽게 접근할 수 있어야 하지만, 인접해 있어서는 안 됩니다.

시끄럽거나 소음이 많은 지역. 또한 참가자가 이 방에 접근하려고 할 때 엘리베이터나 에스컬레이터를 타지 않아도 되는 것이 가장 좋습니다. 사람들은 시간 제한 없이 필요한 만큼 방에 머물 수 있어야 합니다. 직원이 가끔 방을 확인하거나 직원을 방 자체에 배치하여 깨끗하고 정돈된 상태를 유지하도록 하는 것이 좋습니다.

이상적으로, 직원은 스펙트럼에 있는 사람들과 압도당하거나 괴로움을 느끼는 사람들과 효과적으로 소통하는 방법에 대한 기본 교육을 받았지만, 치료적 역할을 맡을 것으로 기대되지는 않습니다. 그들의 일은 그저 필요한 사람들이 사용할 수 있고 접근 가능한 공간을 유지하는 것입니다. 위의 제안은 컨벤션에서 이상적인 조용한 공간을 나타내며, 많은 컨벤션에서 이 아이디어를 완벽하게 구현할 리소스가 없다는 것을 알고 있습니다. 이 아이디어의 근사치조차도, 일정이 정해지지 않은 옆의 평범하고 조용한 방과 같이 간단한 것이라면, 그저 조용한 공간으로 할당된 것만으로도 참석자들이 페리 컨벤션의 활기찬 분위기를 더 잘 즐길 수 있도록 도울 수 있으며, 그들에게는 너무 벅찰 때 갈 곳이 있다는 것을 아는 것에서 오는 편안함과 안정감을 얻을 수 있습니다. 문제: "페리 팬덤이 사람들과 상호 작용하는 데 사용할 수 있는 도구에도 불구하고, 결국에는 여전히 그들과 상호 작용해야 합니다. 여전히 어려울 수 있습니다." 많은 참여자는 팬덤이 사회적 문제를 해결하는 데 도움을 주었음에도 불구하고 여전히 의사소통에 어려움을 겪는다고 지적했습니다. 다른 사람을 이해하는 데 어려움이 있고, 자신을 이해시키는 데 어려움이 있으며, 다른 사람이 자신을 어떻게 해석할지에 대한 불안이 있습니다. 페리 팬덤은 자폐 스펙트럼에 있는 사람들이 겪는 어려움을 줄이는 데 도움이 되지만, 문제가 완전히 사라지는 것은 아닙니다.

"조금 어려운 것 중 하나는: 제가 어려움을 겪었던 것 중 많은 부분이 사람들의 바디 랭귀지입니다. 사람들과 소통하고, 기분을 읽거나 그들이 몸이나 얼굴을 사용하여 어떻게 느끼는지 표현하려고 노력하는 것입니다. 일종의 위압감입니다."

참가자들은 팬덤을 전반적으로 수용적이고 편견 없는 공간으로 보지만, 사회적 의사소통 실수에 대한 부정적인 반응을 접할까봐 불안감을 느끼는 경우가 많습니다.

"저는 항상 걱정합니다. 사람들이 제가 - 제가 너무 열광하고 있는 걸까요? 그리고 제가 이 한 가지에 대해 너무 많이 말하고 있는 걸까요? 제가 너무 많이 말하고 있는 걸까요? 그래서 자의식은 - 어떤 사회적 상호작용에서든 - 완전히 사라지지 않습니다."

참가자들은 퍼리들이 이러한 사회적 의사소통의 어려움에 대해 알게 되면 종종 다음과 같은 일을 할 수 있다고 지적합니다. 그리고 가까이 지원해 주실 의향이 있습니다.

"제가 커뮤니티에서 일찍 만난 친구들은 제가 매우 문자 그대로 말했기 때문에 처음에는 저를 약간 불안해했습니다. 매우 문자 그대로 말했기 때문입니다. 그리고 그 때문에 초기에는 의사 소통이 약간 어려웠습니다. 하지만 제가 만난 사람들이 '이봐 - 가끔은 이런 걸 이해하지 못하겠어. 내가 잘못 말하면 말해줘'라고 말했을 때, 그들이 저에게 한 대답이 너무나 윤이 좋았습니다.

그것은, '나는 당신이 필요로 하는 것이 무엇이든 가까이 당신과 함께 일할 것입니다.'

"때로는 다른 사람들이 무슨 말을 하는지 항상 이해하지 못하는 경우가 있지만 그 후에는 '저는 아스퍼거예요. 이해하는 데 문제가 있습니다. 더 명확하게 설명해 줄 수 있나요?' 그래서 보통은 이해합니다."

자폐증과 다른 질환(ADHD, 난독증, 청각 처리 장애, 언어 장애 등)으로 인한 사회적 의사소통의 어려움이 퍼리 팬덤에서 완전히 사라지지는 않지만, 특히 주변 사람들이 이러한 어려움을 알고 도울 의향이 있다는 신호를 보냈을 때 덜 문제가 됩니다. 권장 사항: 자폐증 및 관련 질환에 대한 팬덤 교육 참가자들은 수용적이고 편견 없는 관점에서 자폐증 및 관련 질환에 대해 더 많이 알 수 있는 패널을 개최하는 것이 도움이 될 것이라고 제안했습니다. 특히, 팬덤의 다른 사람들이 자신의 상태에 대해 알기를 바라는 것이 무엇인지 물었을 때 자폐증 스펙트럼에 있는 참가자들은 몇 가지를 언급했습니다.

- 어떤 사람들은 수사적 질문과 풍자를 이해하는 데 어려움을 겪고 사물을 받아들이는 경향이 있습니다. 문자 그대로 - 어떤 사람들은 얼굴을 알아보고 기억하는 데 어려움을 겪습니다(퍼슈트는 알아보고 기억할 수 있더라도) - 때때로 사회적 갈등은 진정한 의견 불일치나 나쁜 의도가 아니라 사회적 신호를 잘못 읽어서 발생합니다.

- 누군가가 사회적 상황을 빨리 떠나야 할 때, 그것은 그들이 더 이상 효과적으로 처리할 수 없는 외부 자극에 빠르게 압도당했기 때문일 수 있습니다.개인적인 것이 아닙니다.과거에 (아주 최근 과거에도) 누군가가 상황을 효과적이고 편안하게 처리할 수 있었다고 해서 지금 당장도 그렇게 할 수 있다는 것을 의미하지는 않습니다.내부적, 외부적 상황이 상당히 바뀌었을 수 있으며, 그러한 변화가 주변 사람들에게는 눈에 띄지 않을 수 있습니다.사람들의 시간 경험은 다릅니다.어떤 사람은 현재 순간에 집중할 수 있지만, 다른 사람은 안전하고 안정감을 느끼기 위해 미래를 계획해야 할 수 있습니다.사람들의 사고 패턴과 사고 과정은 다르기 때문에 한 사람에게 유용한 조언이 다른 사람에게는 유용한 대처 전략이 아닐 수 있습니다.일부 참가자는 또한 컨벤션 직원과 보안이 사람과 효과적으로 상호 작용하는 방법에 대한 기본 교육을 받으면 도움이 될 수 있다고 언급했습니다.

자폐 스펙트럼에 있는 고통받는 사람들. 추천: 신경 다양성 리본을 가립하세요 팬덤에서 신경 다양성에 대한 인식을 높이는 데 도움이 되는 것 외에도, 스펙트럼에 있는 사람들과 스펙트럼에 있는 청소년의 부모 모두 많은 참여자는 자폐에 익숙하고 신경 다양성을 가진 사람들의 사회적 및 의사소통적 요구를 지원할 수 있는 사람들을 식별하거나 신경 다양성을 가진 사람들이 어색한 사회적 상황을 부드럽게 처리하거나 피할 수 있도록 돕는 방법이 도움이 될 수 있다고 언급했습니다.

11.

"자폐증 친화적인 사람들을 위한 어떤 형태의 식별자가 있다면 좋겠어요. 부모로서 '아, 이 사람은 이해해. 이 소통은 약간 어려울 거야.'라고 말할 수 있는 식별자가 있으면 좋겠어요. 예술가에 대해 이야기할 때, 우리가 무언가에 대해 정말 구체적으로 말할 때 그들은 우리가 어디서 왔는지 이해하지 못할 수도 있다는 생각이 들었어요. 스펙트럼에 있지 않더라도 '알겠어'라고 말하는 식별자를 보면 예술가와 이야기할 가능성이 더 높아요. 그러니까 어떤 종류의 식별자. 여러분이 그것에 대해 어떻게 생각하시는지는 모르겠지만, 부모로서 그게 도움이 될 거예요."

11 그룹에 관해 이야기할 때 "신경 다양성"이라는 용어나,

개인에 대한 이야기는 종종 사람들의 뇌가 서로 다른 방식을 설명하는 데 사용되며, 이를 병리화하지 않고도 그 차이를 인식하고 감사하는 방식으로 사용됩니다.

“어떤 사람들은 저처럼 의사소통에 문제가 있다는 것을 빨리 표현하는 데 어려움을 겪습니다. 그래서 '신경 다양성'이라고만 적힌 리본을 갖는 것은 일종의 버튼이라고 생각합니다. '이것에 대해 물어보세요...'라고 말하는 거죠. 그래서 제게는 도움이 될 것 같아요. 모든 사람에게 적용될 거라는 걸 알아요. 모든 사람이 그걸 공유하고 싶어하지는 않으니깐요. 하지만 마음에 들지 않는다면 리본을 가져갈 필요는 없어요.”

여러 초점 그룹에서 참가자들은 신경 다양성을 지닌 사람을 위한 리본과 "신경 다양성 친화적" 사람을 위한 리본을 별도로 갖는 것이 더 나을지, 아니면 LBGTQ인 사람과 LBGTQ를 지지하는 사람 모두가 사용하는 프라이드 플래그와 같은 기능을 하는 이미지를 갖는 것이 더 합리적일지 논의했습니다.

당신은). 전반적인 합의는 사람들이 자신을 "신경 다양성"으로 규정하는지 여부를 공개하도록 제안하지 않고 어떤 식으로든 신경 다양성에 대해 알고 있음을 나타내는 리본을 갖는 것이 가장 좋다는 것이었습니다. 우리는 con이 리본을 제공하는 것이 좋습니다. 아마도 무지개 뱀비우스의 띠(신경 다양성의 일반적인 기호)가 무지개 동물 꼬리를 서로 연결하여 그려진 것일 것입니다.

—“신경 다양성을 축하합니다.”라는 문구와 함께. 12 그런 다음 컨벤션 프로그램 및 정보 전단지에는 다음과 같이 말함으로써 리본에 대해 설명할 수 있습니다.

"우리의 뇌는 다르게 작동하며, 우리 중 일부는 서로 다른 의사소통 방식을 가지고 있습니다. 우리 중 일부는 말하는 데 조금 더 오래 걸리거나, 당신이 말하는 것을 이해하는 데 조금 더 오래 걸릴 수 있습니다. 우리 중 일부는 관심 있는 것에 대해 정말 오랫동안 이야기하고, 빠르게 기어를 바꾸는 데 어려움을 겪습니다. 우리 중 일부는 많은 사람과 이야기하는 것을 좋아합니다. 다른 사람들은 사회적 상호 작용에 빨리 지치고 우리가 압도당한다고 느낄 때 우리 굴속으로 사라져야 할 수도 있습니다. 이러한 차이점은 우리 커뮤니티를 특별하게 만드는 부분입니다. 고양이와 개와 늑대와 여우와 용과 토끼가 모두 함께 어울릴 수 있는 곳입니다."

12 일부 독자들은 퍼즐 조각의 이미지를 상징으로 사용하는 데 익숙할 수 있습니다.

자폐증. 간단히 말해서, 이 상징주의는 논란의 여지가 있는데, 그 이유는 Autism Speaks 조직과의 제휴와 자폐증은 고쳐야 하거나 치료해야 할 것이라는 수년간의 입장, 자폐증을 부모의 부담으로 여기는 것, 자폐증자의 자기 옹호를 허용하기보다는 자폐증을 가진 사람들을 대신해 말하는 경향 때문입니다.

"누군가가 'Celebrate Neurodiversity!' 리본을 달고 있다면, 그것은 그들이 뇌가 여러 가지 다른 방식으로 작동할 수 있다는 것을 알고 감사한다는 것을 의미합니다. 누군가가 Celebrate Neurodiversity 리본을 달기로 결정한 이유가 궁금하다면, 'I like your ribbon!'이라고 말해보세요. 그러면 그들이 왜 그것을 달고 있는지에 대해 더 자세히 말해줄지도 모릅니다."

또한 여러 참가자들은 퍼리 팬덤이 포용성에 대한 헌신으로 인해 신체적, 지각적, 의사소통적 차이가 있는 사람들을 지원하는 데 이미 진출하고 있다고 언급했습니다.

—부분적으로는 퍼슈터의 이동성, 시력, 청력 또는 말하는 능력이 종종 매우 제한적이기 때문에 퍼슈터에게 적응하는 데 너무 익숙해져 있기 때문입니다! 사람들의 뇌, 신체 및 의사 소통 스타일이 서로 다른 방식에 대한 팬덤에 대한 교육을 더 제공하고 퍼리에 대해 이해하고 도울 의향이 있다는 신호를 보내는 방법을 제공하면 자폐 스펙트럼에 있는 사람들이 자신이

지역 사회의 지원을 기대할 수 있습니다. 문제: "저는 이 모든 사람들과 제대로 상호작용하는 방법을 모릅니다. 왜냐하면 저는 문자 그대로 그들 중 누구도 거의 알지 못하기 때문입니다." 자폐 스펙트럼에 있는 많은 참여자들은 특히 낯선 사람과 대화를 시작하거나 그룹 대화에 참여할 때 대규모 그룹에서 사교하는 방법을 아는 데 어려움을 겪는다고 보고했습니다.

참가자: 언제 개입해야 할지, 언제 상호작용을 해야 할지 잘 모르기 때문에 좀 어려워요. 정말 어려워요. 저는 자폐증이 있고, 이 모든 사람들과 제대로 상호작용하는 방법을 모르거든요. 문자 그대로 그들 중 누구도 잘 모르거든요. 연구자: 언제가 잘 맞나요? 참가자: 글썄요, 누군가를 알고 있을 때요. 그들에게 다가가서 '이런 곳에서 알게 됐어요'라고 말할 수 있어요. 연구자: 그리고 무엇이 더 어렵게 만드나요? 참가자: 제가 그들을 잘 모를 때요. 글썄요, 그들은 다른 친구들이 많고, 저처럼 모르는 사람을 위한 시간이 없을 때요.

그 결과, 자폐증 퍼리들 중 다수는 대규모 사교 모임에서 길을 잃거나 소외감을 느끼는 경우가 많았습니다. 13.

"저는 처음부터 사교적이지 못했고, 먼저 말을 시작하거나, 아시다시피, 말을 해야 할 때 무엇을 말해야 할지 잘 모르겠습니다. 누군가가 저에게 묻지 않는 한 말입니다. 질문이 있거나, 우리가 이미 어떤 종류의 대화 경로로 가고 있고, 알다시피, 저는 요점을 말하고 싶습니다. 큰 그룹은 항상 저를 긴장하게 만들었습니다."

때때로 이러한 불안은 다른 모든 사람들이 서로를 알고 있다는 잘못된 인식에서 비롯됩니다. 이미 서로 완벽하게 편안한 사이입니다.

"사람들이 '다른 사람들은 다 알고 있는데 어떻게 들어가야 할지 모르겠어서 부끄러울 뿐이야'라고 말하는 경우가 얼마나 많은지 놀라실 겁니다. 저는 '이리 와. 우리랑 같이 앉을 수 있어.'라고 말하는 사람만 있으면 된다고 생각합니다. 저는 그렇게 하려고 노력합니다. 제가 들어온 방식이 바로 그것이거든요. 무서웠어요. 어디서부터 시작해야 할지 몰랐어요. 첫 만남에서, 그 작은 만남에서요. 저를 데려간 사람이 누군지 알고 있었기 때문에 겁이 났어요. 적어도 아는 사람이 있으면 좋았지만, 문자 그대로 - 저는 가서 '용기를 내야겠어'라고 생각하고, 한 여자애하고 이야기를 나누었어요. 그녀는 지금 4년째 제 가장 친한 친구예요."

어떤 사람들에게는 소개해줄 좋은 친구가 한 명만 있어도 어색함을 깨는 데 큰 도움이 됩니다.

"처음에 들어갔을 때는 아는 사람이 없어서 좀 긴장했어요. 그런데 실제로 제가 그 일에 뛰어드는 데 도움이 된 건 몇몇 사람을 만나서 나가서 즐기라고 격려해 준 거였고, 정말 즐거운 시간이었어요."

일반적으로 대규모 그룹 대화에 참여하는 것보다 개별 퍼리에게 자신을 소개하는 것이 더 쉽습니다.

13 반복적인 말을 하고 싶지는 않지만, 이런 감정은 누구에게나 고유한 것이 아닙니다.

신경다양성 퍼리; 신경전형 퍼리도 흔히 경험합니다! 우리는 수많은 퍼리가 첫 퍼리 컨벤션을 혼자 돌아다니며, 주변 사람들에게 자신을 소개하기에는 너무 긴장하는 것을 보았습니다.

"저도 몇 가지 어려움이 있습니다. 예를 들어, 큰 무리와 함께 있는 것과 같은 경우입니다. 그래서 저는 한 사람과 상호 작용하려고 노력합니다. "한 번에, 우정을 쌓는 데 필요한 상호작용이 있다고 느끼기 위해서요."

일단 연결이 이루어지면 상호작용이 훨씬 쉬워집니다.

"처음에는 말하기가 어렵지만, 일단 하면 쉬워져요. 그리고 제가 말했듯이, 그냥 나선형으로 돌아가요. 자신감이 생기고 더 많은 사람과 이야기할 수 있고, 그렇게 하는 게 편안해요."

추천: 자폐 스펙트럼에 있는 사람들과 다른 사회적 의사소통 차이가 있는 사람들을 대상으로 하는 소규모 그룹 이벤트. 퍼리 컨벤션과 같은 대규모 그룹 환경에서 사람들을 만나는 데 어려움을 겪는 사람들을 돕기 위해, 우리는 콘에서 사회적 의사소통에 어려움이 있는 사람들이 소규모 그룹에서 서로 소통할 수 있는 "NeurodiFURsity Meet-and-Greet"를 개최하는 것을 고려하는 것이 좋습니다.

다른 사람들이 자신과 대화하는 데 관심이 있는지 궁금해할 필요가 없는 집단에 속하는 것입니다.

"저는 사람들이 더 적은 수로 갈 수 있는 기회나 세션이 있으면 도움이 될 수 있다고 생각합니다. 그러면 스펙트럼에 있는 사람들이 조금 더 쉽게 느끼거나 주저하지 않고 느낄 수 있을 것입니다. 여전히 쉽지는 않거든요."

이벤트에는 한 번에 한 사람씩 대화할 수 있는 체계적인 기회가 포함될 수 있으며, 일부 참가자는 짧은 대화를 나누기 위해 다른 패널 참석자와 무작위로 짝을 이루는 "스피드 데이트" 형식과 같은 것을 제안하며, 대화 주제 목록에서 대화 주제를 선택할 수도 있습니다.

"여기에 세션이 기록되어 있고, 스펙트럼에 있는 사람들이 사람들을 만날 기회를 갖기 위한 세션이라고 언급되어 있다면 - 하지만 이 그룹 세션에서는 더 차분하고 조용한 곳에서 여기저기서 몇 분 동안 일대일로 대화할 기회가 될 것입니다."

14 사실, 일부 참가자는 포커스 그룹이 이런 역할을 했다고 언급했습니다.

그들에게 적합한 방법은 다음과 같습니다. 조용하고 작은 그룹에서 체계적인 대화를 나눌 수 있는 기회를 제공하는 것입니다.

이와 같은 이벤트는 스펙트럼에 있는 사람들이 서로 연결하고 잠재적으로 자신의 경험에서 경험과 추천을 전략화할 수 있게 해줍니다. 또한 다음을 생성할 수 있는 잠재력이 있습니다.
더욱 큰 소속감.

"제 생각에는, 당신이 혼자가 아니라는 걸 깨닫는 게 도움이 되는 것 같아요.
때때로 '아, 나만 그런 거구나. 난 혼자만 흥분하고, 나만 문제가 있는 거야'라고 생각하게 되고, 그냥 이런 상황을 만들어내서 마치 만나서 인사하는 것 같아요.
다른 사람들이 당신을 좋아한다면, 때로는 더 쉬울 수도 있어요."

이러한 이유로, 우리는 퍼리 컨벤션에서 신경 다양성을 지닌 사람들이 서로 만나고 교류할 수 있는 기회를 만드는 것을 고려할 것을 권장합니다. 15 이런 종류의 소규모 그룹, 사람들이 상대방이 당신과 이야기하고 싶어하는지에 대한 의문이나 무슨 이야기를 해야 할지 생각하는 데 어려움을 겪지 않고 일대일로 상호 작용할 수 있는 구조화된 기회는 친구를 사귀는 데 있어 이러한 초기 장애물로 어려움을 겪는 사람들에게 도움이 될 것입니다. 또한, 이와 같은 이벤트는 프로그래밍 초반에 일정을 잡아 참석자들이 컨벤션 내내 새로 만난 친구들과 상호 작용할 수 있는 기회를 통해 얻은 인연의 혜택을 누릴 수 있도록 하는 것이 좋습니다.

추천: 자원봉사자 가이드 또 다른 추천은 수줍은 새로 온 사람들과 어울리고 그들을 안내해줄 수 있는 자원봉사자 목록을 만드는 것입니다.

"첫 번째 컨벤션에 갔을 때 저는 익사하고 있었고, 글쓰기 패널에서 저를 안내해 주겠다고 제안한 사람을 만났습니다. 그리고 그저 의지할 수 있는 사람이 있어서, 그냥 이야기할 수 있어서 정말 도움이 되었고, 주변의 모든 것에 집중할 필요가 없었습니다."

"당신을 안내해줄 수 있는 사람이 있다면 큰 도움이 될 수 있어요."

그룹 내에서는 이러한 목록을 설정하는 방법, 호스팅하는 곳, 사람들이 어떻게 참여할 수 있는지에 대한 많은 논의가 있었지만, 사람들이 퍼슈트 핸들러로 자원하는 방식과 비슷할 수도 있다는 느낌 외에는 모범 사례에 대한 명확한 합의는 없었습니다.

15. 또한, 현실적으로 생각해 봅시다. "신경 이질성"이라는 단어는 너무나 좋기 때문에 놓칠 수 없습니다!

이것을 효과적으로 처리하는 방법에 대한 메커니즘은 거의 확실히 이벤트마다 다를 것입니다. 중요한 것은 컨벤션에 와서 새로운 사람을 만나는 것이 부끄러운 사람이 적어도 한 명은 친구가 될 수 있고, 다른 사람에게 소개해줄 사람이 있고, 일반적으로 군중 속에서 친구가 될 수 있도록 하는 것입니다. 추천: 친절한 벤치 이 장의 편집자 중 한 명이 한 또 다른 관련 추천은 참석자가 대화를 시작할 사람을 원할 때 앉을 수 있는 벤치나 다른 장소를 메인 컨벤션 공간에 지정하는 것입니다.

사람들이 온갖 이유로 갈 수 있는 "동물원"과 같은 비공식적인 모임 공간과 달리 Friendly Bench는 만나고 싶어 하는 사람들을 위한 장소로 명시적으로 표시되어 있습니다.

모르는 다른 사람과 채팅하기. 사실, 누군가에게 인사를 하러 갈 때 가장 불안한 점 중 하나는 그 사람이 누구와 이야기하고 싶어하는지 궁금해하는 것입니다. 친절한 벤치는 상황에서 이러한 모호함을 제거하고 사람들이 낯선 사람과 대화를 시작하는데 더 자신감을 갖도록 격려합니다. 반면에 외롭거나 수줍은 퍼리가 사교적으로 교류하도록 돕고 싶어하는 이타적인 퍼리는 벤치에 혼자 앉아 있는 사람이 있는지 살펴볼 수 있습니다. 문제: "18살 때부터 가려고 했는데... 예산과 재정적인 이유로 막혔어요." 많은 참가자는 재정적인 요인 때문에 원하는 모든 방식으로 팬덤에 참여하지 못했다고 말했습니다.

"돈이 많지 않고, 돈도 많이 벌지 못한다면, 그저 힘들고 스트레스가 많아요."

많은 퍼리에게 돈이 제한 요인인 경우가 많은데, 퍼슈트와 컨벤션의 비용(8장 참조)과 많은 퍼리가 젊고 대학에 재학 중이라는 사실(13장 참조)이 있기 때문입니다. 자폐 스펙트럼에 있는 사람들은 종종 일자리를 찾고 유지하는 데 어려움을 겪습니다. 특히 스펙트럼에 있는 청소년의 부모는 퍼슈트 비용에 대한 경각심과 퍼슈트가 제공하는 사회적 혜택에 대한 감사 사이에서 갈등을 느낀다고 보고했습니다.

"제가 먼저 그녀를 사도록 도왔습니다. 900달러였던 것 같아요. 깜짝 놀랐어요. "맙소사. 900달러."라고 말했어요. 그녀의 아버지는 가격에 약간 주저했지만, 저는 "그녀의 돈이야"라고 말했어요. 그녀가 원하는 것을 사게 두세요.' 그녀는 매우 내성적이고 조용하지만.

그녀가 가면을 쓰고, 의상을 입으면, 그녀는 매우 흥분하고, 사진을 찍기 위해 포즈를 취하는데, 그녀가 평생 그런 모습을 본 적이 없다는 걸 알죠. 그래서 저는 그녀에게, 그리고 저에게도 그녀가 다양한 감정을 보여주는 것을 보는 게 좋다고 생각합니다."

권장 사항: 스펙트럼에 있는 사람들을 위한 자금 지원/할인 기회 탐색 이것은 또 다른 것이었습니다.

우리의 토론에서 명확한 해결책이 거의 나오지 않은 문제 중 하나입니다. 연구팀으로서 우리는 자폐 스펙트럼에 있는 사람들이 컨벤션에 참석하거나 퍼슈트를 구매하고 싶어하지만, 어떤 이유로 그렇게 할 수 없는 사람들을 위해 재정 지원을 만들거나 찾을 수 있는 기회가 있을지 궁금했습니다.

재정적 자원 부족. 공식적인 할인 또는 장학금 프로그램에 대한 한 가지 과제는 자폐증이나 유사한 사회적 의사소통 문제로 인해 영향을 받는 많은 사람들이 공식적인 자폐증 진단을 받지 못한다는 것입니다. 특히 진단을 받을 여유가 없는 사람들이 그렇습니다. 또 다른 과제는 할인

한 집단을 대상으로 하는 프로그램은 그러한 지원으로부터 혜택을 받을 수 있는 다른 집단(예: 다른 면에서 소외된 집단에 속한 퍼리)에 대한 불평등으로 여겨질 위험이 있습니다.

16 또 다른 옵션은 비공식적인 협업을 통해 이 문제를 해결하는 것입니다. 예를 들어, 퍼슈트 제작자는 자폐 스펙트럼에 있는 사람들과 일하는 치료사/임상의 네트워크와 함께 할인된 비용으로 일할 의향이 있을 수 있습니다. 또 다른 옵션은 스펙트럼에 있는 사람들이 퍼리 컨벤션에 가는 여행 비용에 대한 지원을 받을 수 있도록 장학금 기금을 만드는 것입니다. 외부 소스가 이와 같은 노력에 자금을 지원할 의향이 있을 것이라고 제안하는 것은 처음에는 지나친 것처럼 보일 수 있지만, 퍼리 커뮤니티와 스펙트럼에 있는 사람들을 위한 퍼슈팅의 이점이 더 널리 알려짐에 따라 커뮤니티 외부의 사람들이 재정적으로 지원할 의향이 더 커질 수 있습니다. 마지막으로, 많은 참가자가 그랬듯이 비싼 퍼슈트를 구매하거나 대규모 국가 컨벤션에 참석하는 것이 팬덤의 일원이 되는 데 반드시 필요한 것은 아니라는 점에 유의하는 것이 중요합니다. 지역 행사의 지속적인 확산, 덜 정교한 형태의 퍼슈팅에 대한 커뮤니티의 개방성, 그리고

지역 사회의 많은 구성원들이 친구들이 정장을 입어보도록 하여 이러한 기회를 더욱 확대하는 데 도움이 됩니다. 더 폭넓게 사용 가능.

16 퍼리들이 이런 자선 활동을 통해 돈을 모을 수도 있다고 제안할 수도 있습니다.

기금은 퍼리가 전설적인 기금 모금자라는 점을 감안할 때 거의 모든 퍼리 컨벤션이 프로그램의 핵심에 자선 경매를 포함합니다. 그러나 이러한 자선 활동은 전통적으로 동물 복지 기관을 대상으로 합니다.

다양한 사람들. 문제는 돈 자체가 부족한 것이 아니라 접근성이 부족한 것입니다. 따라서 금전적 해결책이 유일한 선택지는 아닙니다! 17 문제: "저에게는 이것이 매우 이상합니다" 자폐 스펙트럼 청소년의 부모와 다른 가족 구성원은 팬덤에서 독특한 위치를 차지합니다. 그들은 종종 새롭고 익숙하지 않은 문화에 대해 배우고 있으며, 그들의

가족 구성원이 그 문화에 참여하는 것, 또는 그것을 지원하고 싶어도 지원하는 방법을 모를 수 있습니다. 특히 퍼리 팬덤에 대해 처음 접하는 경우 그럴 가능성이 큼니다. 이 아이디어에 대해 말하자면, 스펙트럼에 있는 사람들의 가족 구성원은 종종 팬덤에 대한 혼란이나 심지어 불안감을 처음에는 느꼈지만, 팬덤에 익숙해지면서 일반적으로 사라졌습니다.

"저에게는 이게 매우 이상해요. 그래서 무슨 일인지, 왜 제 아들이 이렇게 관여했는지 보러 온 거예요. 하지만 지금은 더 이해가 돼요. 아시다시피, 그가 세상을 보는 방식이, 지금 제가 보는 거예요! 알겠어요, 이해가 안 가요. 이 사람이 왜 이런 옷을 입고 있을까요? 이 사람이 왜 저런 행동을 할까요?"

'왜냐하면 그게 제가 해석하는 방식이 아니기 때문입니다. 하지만 그는 그것에 매우 편안해하고, 그는 여기서 편안해합니다. 저는 많은 사람들이 저와 같은 사람들에게 교육에 투자해야 한다고 생각합니다."

하지만 부모들은 여전히 여러 면에서 익숙하지 않은 문화권에서 자녀를 안전하게 지낼 수 있도록 돕는 방법에 대해 궁금해합니다. 특히 인터넷이 중심이 되는 상황에서 더욱 그렇습니다.

"질문 하나 해도 될까요? 제가 정말 걱정했던 것 중 하나는 당신이 말했듯이, 친구들과 온라인 채팅을 하는데, 제 친구는 여기 있지 않는 한 물리적으로 교류하는 친구가 없어요. 전부 온라인이에요. 그리고 저는 항상 그를 이용하는 사람들이 있을까봐 걱정이예요."

누군가 나에게 그것에 대해 이야기해 줄 수 있나요? 그것이 정당한 우려인지 여부에 대해서요."

예를 들어, 또 다른 가능한 해결책은 "은퇴한" 사람들의 기부를 요청하는 것입니다.

퍼슈트를 직접 구매할 여유가 없지만 스스로 퍼슈팅을 시도해 볼 기회를 원하는 퍼리들과 함께 대회에서 입어보거나 공유할 수 있는 퍼슈트입니다. 비용이 많이 들지 않을 것입니다. 아마도 퍼슈트를 공유할 때 좋은 위생 관행을 유지하기 위한 좋은 살균 스프레이 비용!

그들은 집으로 돌아온 후에도 자신과 가족이 함께 모피 행사에 참여하여 배우는 과정을 어떻게 이어갈 수 있을지 고민했습니다.

"우리가 사는 곳 근처에 이런 모임이 있었으면 좋겠다고 얼마나 바랐는지 모르겠어요. 가서 사람들과 이야기하면서 '내가 하는 게 도움이 되는 거지? 내가 하는 게 도움이 되지 않는 거지?'를 알아낼 수 있는 모임이 있었으면 좋겠어요."

추천: 일년 내내 지역 부모를 위한 정보 모임을 고려하세요. 이것은 우리의 그룹 토론이 명확한 답을 많이 내지 못한 또 다른 영역이었습니다. 그러나 우리의 연구

팀은 이 문제에 대해 몇 가지 생각을 했습니다. Anthrocon과 같은 퍼리 컨벤션은 자녀를 컨벤션에 동반하는 부모를 위한 환영하고 유익한 패널과 이벤트를 제공합니다. 그러나 이러한 이벤트는 일부 컨벤션에서만 열리고, 열리더라도 일년에 한 번만 컨벤션에서 열립니다. 퍼리 팬덤에 관심이 있는 자녀를 둔 부모를 위한 연중 모임은 특히 신경 발달성 퍼리의 부모와 가족에게 도움이 될 수 있습니다.

피츠버그나 다른 주요 컨벤션 개최 도시에서 "퍼리 팬덤의 신경 다양성" 미팅을 개최하는 것이 이상적으로는 컨벤션 자체보다 먼저라면 부모가 자녀가 참석하고 싶어하는 행사에 대해 더 자세히 알 수 있고 가족이 행사를 준비하고 자녀의 필요를 예상하고 컨벤션 자체에서 키울 수 있는 우정을 미리 쌓는 데 도움을 줄 수 있습니다. 그리고 단일 도시에서 수요가 다소 낮다면 화상 회의를 통해 가상으로도 그러한 미팅을 제공할 수 없는 이유가 없습니다. 18 문제: "어려운 점은 그녀가 누구에게도 그것에 대해 말할 수 없다는 것입니다."

위의 문제와 관련하여, 자폐 스펙트럼에 있는 사람들의 부모와 가족이 자주 제기하는 우려 중 하나는 퍼리에 대한 사회적 낙인입니다(21장 참조). 참가자들은 이러한 낙인 때문에 가족 구성원들이 팬덤 내에서 찾을 수 있는 사회적 지원의 혜택을 받기가 더 어려워지고 있는지, 그리고 이를 평생 동안 이롭게 사용할 수 있는지, 아니면 퍼리에 대한 관심사를 일상 생활과 분리해야 하는지 궁금해했습니다.

18 다시 말해, 이는 부모와 가족 구성원을 넘어서는 유용성을 지닌 제안입니다.

신경 다양성을 지닌 퍼리: Moms of Furies와 같은 조직은 퍼리 자녀를 둔 부모를 대상으로 한 이벤트와 리소스에 대한 수요가 있다는 것을 보여주었습니다.

"어려운 점은 그녀가 누구에게도 그것에 대해 말할 수 없다는 것입니다. 그리고 그녀는 이런 멋진 의상을 만들고, 저는 항상 친구들에게 보여주고 싶어합니다. '그녀가 만든 이 놀라운 것들을 봐!' 그리고 제 친구 한 명은 그것에 대해 전혀 괜찮게 생각합니다. 하지만 다른 사람들은 '뭐하는 거야? 왜 이런 걸 장려하는 거야?'라고 말할 것입니다."

"제 생각에 가장 어려운 점은, 그가 학교에 오기 시작했을 때 그의 동료들이 처음에는 조롱조로 말했어요. '맙소사, 저런 짓을 하다니 믿을 수 없어.'"

권장 사항: 팬덤에 대한 오해를 바로잡고 인식을 높이기 위한 지속적인 노력 이 책의 다른 곳에서 보여드렸듯이 퍼리에 대한 대중적인 고정관념과 오해는 퍼리가 팬덤 경험(팬덤에서 얻는 혜택 포함)을 나머지 삶에 통합하기 어렵게 만듭니다. 다행히도 CNN과 Rolling Stone과 같은 매체에서 팬덤에 대한 최근 긍정적인 보도를 포함하여 조류가 바뀌고 있는 것 같습니다.

팬덤 참여, 그리고 퍼리가 자신의 서사(예: 소셜 미디어, 팬덤에서 제작한 다큐멘터리)를 통제하면서 문화적 인식을 넓혀가는 퍼리에 대한 보다 현실적인 그림. 이와 같은 책, 학술 저널에 대한 연구 발표, 대중 매체에 대한 작업 확산이 퍼리에 대한 문화적 인식을 높이는 데 도움이 되기를 바랍니다. 퍼리가 무엇이고 팬덤의 이점이 무엇인지, 자폐 퍼리와 더 일반적으로 퍼리 모두에게 도움이 되기를 바랍니다. 결론 여기에 제시된 작업은 퍼리 팬덤에서 자폐증과 신경 다양성이라는 주제를 더 깊이 파고들면서 제기된 질문의 일부에 불과합니다. 신경 다양성을 지닌 많은 퍼리와 그 가족 구성원의 의견은 팬덤에서 그들이 직면한 고유한 문제와 잠재적으로 유익한 해결책을 밝히는 데 도움이 되었습니다.

더 중요한 것은, 그들은 또한 신경 다양성을 지닌 퍼리들을 위한 포용적인 장소로 팬덤을 만들기 위해 그렇게 열심히 노력할 가치가 있는 이유를 강조했습니다. 그들이 팬덤에서 보고한 이점은 퍼리 팬덤이 그들에게 절대적으로 긍정적인 것이라는 것을 분명히 보여줍니다. 게다가, 신경 다양성을 지닌 퍼리들의 필요와 권장 사항에 대해 배우는 것은 그들뿐만 아니라 퍼리 커뮤니티에 도움이 되는 몇 가지 새로운 방법을 밝히는 데 도움이 되었습니다.

전체적으로—그들이 한 많은 권장 사항은 퍼리 팬덤 전체에서 거의 확실히 환영받을 것입니다! 우리는 퍼리 팬덤의 신경 다양성에 대한 새로운 질문과 답을 찾는 방법, 그리고 팬덤에 대해 많은 것을 가르쳐 줄 수 있지만 종종 들리지 않는 사람들의 목소리를 내는 방법으로 이 연구를 미래에 계속하기를 기대합니다.

참고문헌 Marschall, A. (2023, 1월 12일). "자폐증이 있는 사람"이라고 말해야 할까요, 아니면 "자폐인"이라고 말해야 할까요? Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/shouldyou-say-person-with-autism-or-autistic-person-5235429>.

24장.

퍼리 아이덴티티, 퍼리 자본, 인트라소나: 양적, 질적, 인류학적 결과를 통합하여 퍼리 팬덤 아이덴티티 해결 모델(FFIRM) 형성 사례 E. 로버츠.

나의 정체성, 정체성 형성 및 정체성 해결에 대한 기본 개념은 20세기 중반 Erik Erikson(1959, 1968, 1978)이 처음 제시한 이론적 틀에 근거합니다.

그리고 그 후 50년 동안 다른 사회학자와 심리학자에 의해 더욱 발전되었습니다. 정체성은 공간과 시간을 초월하여 지속되는 일관된 자아 감각에 대한 인식을 말합니다. 에릭슨의 정체성 정의의 기본적 특징은 사람의 핵심 부분이 청소년기에 발달하여 성인 생활 내내 비교적 일관되게 유지된다는 것입니다. 사람의 정체성은 정체성 형성이라는 발달 활동을 통해 나타나며, 이는 개인이 성인 역할, 개인적 정체성, 행동 및 가치를 종합하는 과정으로 광범위하게 정의됩니다. 이는 개인을 인식하고 검증하는 더 큰 커뮤니티의 맥락 내에서 발달적으로 달성됩니다(Erikson, 1959, 1968). 이는 정체성 관련 발달적

과제—개인을 더 큰 커뮤니티에 연결하고 동시에 해당 커뮤니티의 다른 사람들과 구별하는 성인 역할과 정체성에 대한 장기적인 헌신으로 이어짐(Roberts, 2007). 측정에 대한 우리의 개념에서 정체성 해결에는 "자기 정체성 형성(통합 및 차별화)과 사회적 정체성 형성(직무 역할 및 세계관)"의 하위 요소가 포함됩니다(Roberts & Côté, 2014, p. 225). 다시 말해,

성인으로의 전환은 (1) 이 핵심 자아감이 더 큰 커뮤니티에 어떻게 들어맞는지(통합)와 (2) 동시에 그 커뮤니티 내에서 독특하거나 틈새 시장인지(차별화)(Adams & Marshall, 1996)와 관련하여 자신이 누구인지, 무엇을 믿는지 파악하는 것과 관련된 발달 과제를 완료해야 하며, (3) 자립에 필요한 교육 자격 증명이나 기술(직무 역할)을 습득하고 (4) 목적과 의미를 전달하는 세련된 세계관을 개발해야 합니다. 게다가 이러한 정체성 이해는 탐색 개념을 통합할 뿐만 아니라

—그리고 성인 역할에 대한 헌신(Marcia, 1968, 1980)은 주관적인 인식을 강조합니다.

자아와 연속성에 대한 감각(자아 정체성), 대인 관계에서의 행동적 연속성(개인 정체성), 그리고 자신의 사회적 역할과 지위를 갖는 것입니다.

더 큰 커뮤니티(사회적 정체성)에서 인정받는다(Côté & Levine, 2002). 이 이론적 모델은 정체성 형성은 발달 심리학, 사회 심리학, 사회학과 같은 여러 학문의 요소를 통합합니다. 저는 학업 경력에서 이 프레임워크를 사용하여 다양한 개념을 연구했습니다. 청소년의 교육에서 직장으로의 전환, 위험 감수 행동, 섭식 장애, 물론 페리입니다. 이러한 주제의 대부분에 대한 전략은 다양한 수준의 정체성 형성 또는 정체성 해결을 측정하고 이러한 정체성 척도의 점수가 양육 스타일, 대학 준비, 에피소드 음주 빈도, 불안과 같은 정신 건강 결과와 같은 다른 측정 변수와 어떻게 관련이 있는지 모델링하는 것이었습니다. 중요한 단서: "페리 정체성" Daily Beast 기자

한 번은 사람들이 "페리로 정체성을 갖는다" 또는 "페리는 퍼소나와 정체성을 갖는다"고 말했을 때 무슨 뜻인지 설명해 달라고 했습니다. 저에게 페리 정체성은 페리 팬덤에 참여함으로써 나타나는 커뮤니티에 대한 개인의 자기 인식과 소속감을 말합니다. 그 정의에서 저는 신에릭슨적 접근 방식의 요소를 각색하여 많은 페리(모두는 아님)가 의인화되고 커뮤니티적 연결을 통해 정체성 형성과 의미 있는 자기 발견을 설명합니다.

페리 팬덤의 일원이기 때문에 경험하는 것입니다. 페리로 자신을 규정하는 사람들에게 대해 말할 때, 저는 그들이 페리 팬덤과 느끼고 의미 있는 관계를 맺고 있다는 것을 말하고 있으며, "페리"라고 말할 때 퍼소나와 동일시한다"는 말은 일부 페리들이 퍼소나와 의미 있는 관계를 발전시키는 것을 설명하는 것으로, 이는 탐험, 자기성찰, 인식, 그리고 인간의 성장을 촉진할 수 있습니다. 이러한 정체성 작업은 커뮤니티에 대한 자발적인 참여, 즉 선택에 따른 달성된 지위로 인해 발생합니다. 따라서 페리 정체성은 정체성 발달 과정을 지원하는 일종의 콘텐츠, 즉 사회적 역할입니다. 1 중요한 점은 제가 이 용어를 사용할 때 페리 정체성이 지향성이 아니라는 것입니다. 그것은

보호된 상태가 아닙니다. 창의적인 자기 반성과 자기보다 더 큰 무언가와 연결을 통합하는 특히 의미 있는 팬 정체성입니다. 같은 방식으로 누군가가 다음과 같이 식별할 수 있습니다. 스타트렉 팬으로서 관련 활동을 통해 개인적이고 의미 있는 혜택을 경험합니다. 즉, 컨벤션에 참석하고, 다른 사람들과 직접 또는 온라인으로 교류하고, 그로 인해 얻는 자기성찰, 커뮤니티에 대한 소속감, 그리고 존재에서 비롯되는 사람으로서의 후속 성장을 누리는 것입니다.

1 차이에 대한 세부적인 설명은 Côté와 Levine(2015, 15-18쪽)을 참조하세요.

정체성과 자아의 차원.

커뮤니티와 제후되어 있습니다. 페리 팬덤입니다. 2 그러나 용어는 또한 약간 까다롭습니다. 왜냐하면 더 많이 귀속되고 법적으로 보호되는 정체성이라는 단어의 다른 변형이 있기 때문입니다. —성 정체성과 인종 정체성과 같은 지위와 의미. 현재 제가 사용하는 용어에서 페리 정체성은 이러한 다른 지위와 동일하지 않습니다. 그러나 많은 페리가 2SLGBTQI+ 커뮤니티의 일원이 되는 것과 같은 보호된 지위를 차지한다는 점에 유의하는 것이 중요합니다. 3 성인으로서의 장기적 전환기에서의 정체성 해결 자신이 누구인지 아는 것은 청소년기와 청년기의 핵심적인 발달 과제입니다. 수백 명의 연구자들이 정체성 형성의 이점과 수많은 웰빙 결과와의 관계를 주장했습니다. 저의 논문 연구에서는 정신 건강 결과에 대한 정체성 해결의 이점을 조사했습니다. 연구 결과에 따르면 잘 발달되고 일관된 자아감과 양호한 정신 건강 간의 관계가 강력했습니다(Roberts, 2007). 그러나

서구 사회에서 일관된 자아감을 형성하는 과제는 그 어느 때보다 오래 걸립니다. 일부 발달 심리학자들은 이러한 변화가 너무나 심오하다고 생각하여 청소년기와 성인기 사이의 새로운 발달 기간인 신흥 성인기(Emerging Adulthood)를 명명했습니다(Arnett, 2000, 2004). 그리고 일부 신흥 성인 지지자들은 성인으로서의 전환이 길어지는 것을 온건한 용어로 설명했지만 다른 연구자들은 정체성 형성이

정체되면 개인에게 심각한 발달적 결과를 초래할 수 있습니다(Côté & Allahar, 2011; Côté & Levine, 2002, 2015; Roberts & Côté, 2014). 하지만 왜 현대 서구 사회에서 정체성 개발 과제가 더 어려워지고 있을까요? 그리고 이것이 퍼리와 무슨 관련이 있을까요? 이 질문에 답하기 위해 저는 인간 역사 전반에 걸친 정체성 개발과 그것이 어떻게 더 어려운 과제로 급격하게 바뀌었는지에 대해 조금 더 설명해야 합니다. 처음에는 산업 혁명으로, 그리고 정보 혁명으로 더욱 그렇습니다. 4 여러분은 무엇이 궁금할지도 모릅니다.

2 그러나 나는 일부 사람들에게 퍼리 팬덤이 참여자들에게 다음을 제공한다고 생각한다.

다른 사람들과의 성장과 연결에 대한 예외적인 기회는 삶을 바꾸는 것입니다. 트레커로서의 나의 일상적인 관계보다 더 그렇습니다. 이 장에서 다룰 퍼리 팬덤의 측면입니다. 3 2SLGBTQI+ 투 스피릿(원주민), 레즈비언, 게이, 양성애자, 트랜스젠더,

퀴어, 인터섹스 4 사회학자로서, 저는 임박한 AI의 결과에 대해 심각한 우려를 갖고 있습니다.

혁명이 필요한 이유는 여러 가지가 있지만, 인간이 의미 있는 상호작용을 경험하는 데서 더욱 단절되는 현상이 확실히 그 목록에 포함되어 있습니다.

이 사회학적 이론은 퍼리와 관련이 있지만, 이 장의 후반부에서 퍼리 팬덤이 어떻게 일부 퍼리에게 후기 근대 사회의 조건에 대한 일종의 해독제를 제공하는지 설명하는 이론을 제안할 것입니다. 팬덤이 어떤 어려움을 덜어주는지 설명하기 위해 먼저 문제를 설명해야 합니다. 산업화 이전 사회에서 사람들의 자기 인식은 지역 사회의 다른 사람들과의 동일시에서 나왔습니다(Côté & Levine, 2002). 예를 들어, 근대 이전 사회에서 대부분의 사람들은 조상의 책임에 근거한 지역 사회의 기대에 의해 "미래"를 확립했습니다. 그들은 일반적으로 가족 지위, 직업 및 성 역할에 뿌리를 둔 미리 결정된 길을 따랐습니다. 뒤르켐(1893)이 설명했듯이, 사회를 하나로 묶는 경험의 동일성이 있었습니다. 그는 그것을 기계적 연대라고 불렀습니다. 1차 집단 관계에 뿌리를 둔 강력한 공동체 유대감은 사람들의 삶을 인도하고 행동을 형성했습니다. 기존의 구조적 기대와 규범이 이미 답을 지시했기 때문에 사람이 "자랐을 때" 무엇이 "될지" "알아낼" 필요가 없었습니다(Côté & Levine, 2002). 5 그러나 산업 혁명은 전문 기술이 필요한 새로운 작업 역할의 시대를 열면서(뒤르켐은 이를 복잡한 노동 분할이라고 부름), 임금을 위해 노동을 판매하고, 어린이와 청소년을 위한 보다 광범위한 교육, 도시로의 더 많은 이주, 다른 사람과의 연결 감소(즉, 낯선 사람들의 공동체), 더 작은 가족 규모를 도입하면서 이런 종류의 단순한 사회를 영구히 파괴했습니다. 근대 이전 사회에서 개인에게 미치는 1차 집단과 긴밀한 공동체의 지배적인 영향은 현대 사회에서 비인격적인 2차 집단으로 옮겨갔습니다. 이러한 새로운 사회 조건은 더 큰 고립으로 이어졌고 아노미의 가능성을 높였습니다. 6 이것은 비교적 짧은 기간에 일어난 엄청난 양의 변화였으며, 산업 혁명을 지나 1950년대에 시작된 정보 혁명을 거치면서 이러한 각각의 조건은 우리가 후기 근대성 시대로 접어들면서 그 결과가 더욱 심화되었습니다(Côté & Levine, 2002). 동시에, 사람들이 삶의 길을 "선택"할 수 있는 "자유"를 누리는 개인주의에 대한 새로운 사회적 초점이 할당되었습니다.

5 명확히 하자면 근대 이전 사회에도 심각한 불평등이 있었습니다.

6 에밀 뒤르켐의 무규범성 이론은 규범이 존재하지 않는 무규범 상태를 말한다.

사람들의 삶의 방식을 형성하는 행동에 대한 문화적으로 적절한 기대로 정의되는 이 개념은 1893년에 제안되었으며 해가 갈수록 그 가치가 높아지는 것 같습니다(Durkheim, 2014의 영어 번역 참조).

변명을 향한 자신의 길을 개척할 책임은 개인에게 있습니다. 7 상황을 더욱 악화시키는 것은 젊은이들에게 일자리 시장에서 경쟁력을 갖추기 위해 대학 자격증을 취득하라는 압력을 점점 더 가하는 기술의 발전입니다(Côté & Allahar, 2011). 어떤 사람들에게는 해방으로 여겨지지만, 현대 사회에서 "개인 선택"이 널리 퍼지면서 새로운

정체성 형성을 위한 발달적 취약성(Schwartz, 2000)은 "사람들은 역사를 통틀어 인간 정체성의 기초였던 다른 사람들의 공동체에 뿌리를 둔 자기 결정 감각이 부족하기 때문"(Côté & Levine, 2002, p. 2)입니다. 종합해 보면, 현대의 서구화된 사회는

청소년들이(충분히 특권을 누리고 있다면) 종종 일자리를 얻기 위한 경쟁적 자격을 얻는 동안 발달적 유예에 강제로 동원되고, 소비주의에 조종당하고, 소셜 미디어에 주의가 산만해지는 상황 - 선택의 폭이 너무 넓고, 지침이 너무 적고, 개인주의에 사로잡힌 문화가 배경이 되는 상황(Côté & Allahar, 2011). 게다가 이러한 사회적, 경제적 상황으로 인해 성인으로의 전환이 길어지고, 완전히 형성된 감각을 가진 독립적이고 자립적인 성인 사회 구성원이 되는 데 걸리는 시간이 점점 더 길어지고 있습니다.

자기 자신. 이것은 산업화 이후 사회의 구성원들을 은유적으로—그리고 때로는 문자 그대로—방황하고 그들의 삶에 의미를 창조하는 데 도움이 되는 것을 찾는 것 8 또는 단순히 사회적 고립이라는 도전적인 현실에 대처하는 데서 그들을 충분히 산만하게 하는 것(Côté, 2000)은 팬데믹으로 인해 더욱 악화되었습니다. 이 모든 것이 광범위하게 그리고

특히 정체성 형성. 다양한 사회학자와 심리학자 9는 후기 근대 사회가 개인의 웰빙에 미치는 해로운 영향에 대해 한동안 경적을 울려 왔습니다. 해당 분야 연구자들은 이에 대해 다음과 같이 기술했습니다.

7. 이러한 유형의 환경에서는 개인의 변명과 가정에 중점을 둡니다.

전체적 대행의 관점에서 보면, 우리의 사회적 지위를 크게 좌우하는 나머지 구조(인종, 성별, 사회경제적 지위, 연령)를 모호하게 만들고, 기회에 대한 보이지 않는 촉진제나 장벽(즉, 불평등의 숨겨진 주요 원인)으로 작용합니다.8 사람들이 유행이나 유명세에 쉽게 빠지는 이유 중 하나가 바로 이것입니다.

강박관념, 극단적 정치, 종교, 음모론, 소셜 미디어 등 고립된 사람들은 절박합니다. 자신보다 더 큰 무언가에 속한다는 것(대중 사회 이론 참조; Kornhauser, 1959). 9 Erik Erikson, Anthony Giddens, James Côté, Anton Allahar, Steve Berman,

예를 들어 멀리 몽고메리, 파이비 파주코프, 세스 슈워츠 등을 꼽아보자.

청소년이 핵심적 자아감을 개발하지 못하는 경우 발생할 수 있는 결과에 대한 우려(예: Côté & Levine, 2002, 2015) - 이는 소비주의적 주의 산만, 우리를 인정하는 다른 사람들로 구성된 커뮤니티와의 연결 상실, 선택의 홍포에 직면하지만 앞으로 나아갈 길을 만드는 지침이 부족한 것(Schwartz, 2000) 또는 심지어 핵심적 자아감이 더 이상 필요한 발달적 결과가 아니며 자아의 단편화가 해방적이라는 믿음(Gergen, 1991)일 수 있습니다.

개입이 필요하며, 페리 팬덤은 사람들이 현대 사회의 규범적 부족에 대처하거나 이를 보상할 수 있는 방법의 독특한 사례가 될 수 있습니다. 따라서 산업화 이후 사회의 청소년들이 성인으로의 장기간 전환기에 여가 시간을 어떻게 보내는지에 대한 질문은 저에게 핵심적인 관심사였고, 페리들이 페리 팬덤에 참여하면서 그들의 정체성 발달에 관심을 갖게 되었습니다. 정체성 문제 목록 2011년에 국제의 인화 연구 프로젝트에 참여했을 때, 제가 가장 먼저 관심을 가진 질문 중 하나는 박사 과정의 일환으로 개발한 척도를 페리 팬덤에 적용하는 것이었습니다. 저는 사람들이 정체성 해결을 측정하는 정체성 문제 목록(13)에서 어떤 점수를 받는지 보고 싶었습니다(Roberts & Côté, 2014). 10 | 3은 최소 4개 언어로 번역되었으며

전 세계 많은 국가에서 정체성 해결을 평가하는 효과적인 도구가 될 수 있습니다. 자아 정체성 과제(통합 및 차별화)와 사회적 정체성 과제(일과 세계관)를 측정하는 동시에 3단계의 정체성 형성(자아, 개인 및 사회)을 포괄할 수 있는 역량을 갖추고 있습니다. 전체 척도는 48개 항목(6점 리커트)으로 구성되어 있습니다. 11 이 장에서는 달리 명시되지 않는 한 I 3의 결과는 4개 하위 척도 각각에 대해 6점 만점, 자아 정체성 과제와 사회적 정체성 과제에 대해 12점 만점, 전체 정체성 해결에 대해 24점 만점에 평균으로 제시됩니다.

10 그 당시, 나는 완전한 페리 팬덤 아웃사이드였습니다. 나는 이미 기록에 남았습니다(참조.

Roberts, 2022)는 내가 페리에 대해 공부하기 시작했을 때, 내가 할 수 있는 일이 그 외에는 없었다고 말했습니다. 저는 악명 높은 CSI 에피소드에서 배웠습니다. 그러나 열린 마음을 가지고 새로운 경험에 열려 있는 것을 좋아하는 사람으로 서, 저는 신앙의 도약을 하지 않기로 결심하고, 오히려 과학을 받아들이고 데이터가 저에게 페리, 일반적으로 그리고 정체성에 대해 어떤 결론을 내려야 하는지 말하게 했습니다. 특히 페리 팬덤의 형성에 관한 것입니다. 11개의 척도는 1에서 6까지입니다(전혀 동의하지 않음, 동의하지 않음, 다소 동의하지 않음, 다소 동의하지 않음).

동의합니다, 동의합니다, 강력히 동의합니다).

페리 팬덤—신원 확인 데이터.

모피 샘플에서 I 3의 일반적인 성능 수년에 걸쳐 우리는 다음과 관련된 일관된 결과를 보았습니다.

I 3의 성능에 대해 2011년 동안 수집한 14개의 온라인 및 컨벤션 샘플을 통해

2019년, 페리의 I 3 척도에 따른 평균 통합 점수는 지속적으로 중간점(3.5)을 넘었습니다.

평균 4.28(4.0-4.5)입니다. 유사한 추세가 평균 4.20(3.8-4.5)인 차별화에서도 발견되었습니다.

동일한 기간 동안 온라인 및 컨벤션 샘플 9개를 통해 페리의 작업 점수도 척도의 중간점보다 지속적으로 높았으며, 평균 점수는 4.19(3.9-4.5)였고, 세계관 점수는 4.17(3.6-4.7)로 유사했습니다. 전반적으로 이는 페리 팬덤에서 I 3 측정의 놀라운 일관성을 보여줍니다. 4개 하위 척도의 약간의 변동성은 통합 점수가 약간 높고 세계관 점수가 약간 낮은 것으로 기록된

비페리 샘플에서 이전에 수집한 데이터와도 일치합니다. 또한 이전 연구와 일관되게, 2017년 온라인 연구에서는 I 3의 4개 하위 척도 모두가 심리적 안녕 측정과 긍정적으로 연관되어 있음을 발견했습니다. 그러나 I 3 점수는 숫자 자체로는 본질적으로 의미가 없는데, 아직 대규모의 국가적 대표성 임계값 지표를 개발하지 못했기 때문입니다. 완료한 연구를 통해 샘플의 I 3 점수는 다른 인구 통계적 변수의 곱으로 변동할 것으로 예상할 수 있습니다. 예를 들어, 우리는 I 3 점수가 30세 이상의 노인에게서 더 높을 것으로 예상할 수 있는데, 그 이유는 그들이 나이가 들면서 자신을 아는 핵심 감각을 발달시켰기 때문일 것입니다. 또는 아직 고등 교육을 받고 있는 사람들의 경우 작업 점수를 나타내는 하위 척도가 더 낮을 것으로 예상할 수 있습니다. 따라서 페리 팬덤이 대체로 "젊은" 팬덤으로 남아 있다는 것을 알고 있기 때문에 노년층 참가자로 구성된 통제 그룹보다 I 3 점수가 낮을 것으로 예상할 수 있습니다. 그러면 질문은 통계적으로 통제하여 이러한 다른 변수를 고려하면 I 3 점수는 어떻게 될까요? 페리의 I 3 점수는 다양한 통제 그룹과 다를까요? 페리 팬덤에는 정체성 성장을 촉진하는 무언가가 있을까요? 페리와 비페리의 정체성 해결 다음 과제는 페리 샘플과 비페리 샘플 간에 차이를 감지할 수 있는지 확인하는 것이었습니다. 따라서 우리는 942명의 페리(평균 연령 26세) 샘플과 782명의 비페리(평균 연령 32세) 대조군으로부터 데이터를 수집했습니다. 통합 및 차별화 측정을 사용하고 연령, 성별, 소득, 자유주의 및 교육을 통제하여 두 그룹의 정체성 점수를 비교할 수 있었습니다.

그리고.

영어: Furries가 I 3에서 상당히 높은 점수를 받았고, 특히 cis-male을 자처하는 Furries가 팬덤 참여에서 가장 큰 혜택을 보는 것으로 나타났습니다. 이는 흥미로운 발견이었는데, 비퍼리 샘플에서 일부 새로운 데이터에 따르면 cis-men이 cis-women보다 정체성 형성 과제에 어려움을 겪는 것으로 나타났기 때문입니다(점수가 낮음). 그러나 우리는 퍼리가 비퍼리에 비해 정체성 혜택을 받는 것이 팬덤의 일원이 되는 것과 관련이 있는지, 아니면 퍼리 팬덤에서만 나타나는 것인지 알아보고 싶었습니다. 퍼리, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬의 정체성 해결 특히, 우리는 퍼리, 애니메이션, 판타지 스포츠 팬의 세 가지 팬 그룹을 연구하여 스스로 만든 판타지 정체성과 다른 사람이 만든 판타지 정체성의 효과를 살펴보고 싶었습니다. 의인화에 대한 관심으로 퍼리 팬덤에 소속된 퍼리는 일반적으로 퍼소나라고 하는 비인간적 동물 기반 정체성을 만드는데, 이는 종종 자신의 이상화된 버전입니다. 일반적으로 일본식 애니메이션을 좋아하는 애니메이션 팬은 대중 문화에서 가장 좋아하는 캐릭터(또는 여러 캐릭터)로 코스프레를 할 수 있는데, 이는 대부분 다른 사람(예: 만화책이나 영화 캐릭터)이 만든 것입니다. 판타지 스포츠 팬은 일반적으로 자신의 판타지 팀의 "매니저"가 되어 리그 경기에 참여하는 스포츠 팬입니다. 그들은 선수를 선택하고 스포츠 팀의 실제 이벤트에 따라 팀이 경쟁합니다.

판타지 리그에서. (판타지) 스포츠 팬은 북미 문화에서 스포츠가 널리 퍼져 있기 때문에 이 연구의 대조군으로 선택되었습니다. 우리는 퍼리, 애니메이션 팬, 판타지 스포츠 팬에게 적용하기에 적합하도록 세 가지 맞춤형이지만 개념적으로 동일한 설문 조사를 개발했으며 I 3의 24개 항목을 사용하여 통합, 차별화, 전체 자아 정체성 작업을 측정했습니다. 12 우리는 총 4,611명의 참여자를 조사했습니다. 펜실베이니아의 Anthrocon에서 온 퍼리 1,031명(평균 연령 26.8세), 텍사스의 A-Kon과 온라인에서 온 애니메이션 팬 3,159명(평균 연령 23.3세), Mechanical Turk를 사용하여 온라인에서 온 판타지 스포츠 팬 421명(평균 연령 31.9세). 그런 다음 우리는 몇 가지 일반 선형 모델을 수행했고, 퍼리(연령, 성별, 팬 참여를 통제)가 애니메이션 팬보다 I 3(전체 자아 정체성 과제)에서 상당히 높은 점수(약 3점)를 받았고, 판타지 스포츠 팬보다 거의 6점 더 받았다는 가설을 뒷받침하는 증거가 있음을 발견했습니다. 전반적으로 전체 샘플에 대한 분석은 또한 시스 남성이 시스 여성보다 I 3에서 약 2점 낮은 점수를 받았음을 보여주었고, 나이가 많을수록 I 3 점수가 더 높았다(약 절반).

12 전체 자아 정체성 과제 점수는 6~144점 범위에 있었습니다.

포인트/년)과 낮은 수준의 팬 헌신은 6포인트 이상 낮은 I 3 점수와 관련이 있었습니다. 모든 것을 고려했을 때, 퍼리(애니메이션 팬이나 판타지 스포츠 팬과 비교했을 때), 시스 여성, 13세 이상, 높은 수준의 팬 헌신은 각각 참가자의 I 3 점수의 변동성을 독점하고 상당히 설명합니다. 퍼리의 정체성 해결: 무슨 일이 일어나고 있을까? 그렇다면 퍼리 팬덤에서 무슨 일이 일어나고 있을까? 다양성을 조금 더 이해하기 위해

퍼리의 정체성 해결에 대해 우리는 자기 정체성 과제(통합 및 차별화 합계), 14가지 사회적 정체성 과제(작업 및 세계관 합계), 15가지 총 정체성(4가지 I 3 하위 척도 합계)과 관련된 요인을 조사하는 연구를 수행했습니다. 분석에는 다음 데이터가 포함되었습니다.

2,360명의 퍼리와 그 결과는 퍼리의 정체성 해결에 기여하는 요인에 대한 몇 가지 흥미로운 예비적 통찰력을 제공했습니다. 회귀와 일반 선형 모델을 조합하여 여러 변수의 고유한 영향을 평가했습니다. 사람들에게 자신의 나라에서 다른 사람들과 자신을 비교하고 상대적 지위(사다리, 1 = 최약에서 10 = 최고까지의 리커트 유형 척도), 퍼리 팬덤에 대한 동일시(동일시, 1 = 강력히 동의하지 않음에서 7 = 강력히 동의함), 17세 및 나이를 보고하도록 요청하여 상대적 웰빙에 대한 전반적인 측정을 포함했습니다. 18.

13 세 샘플에서 트랜스젠더 데이터가 충분하지 않아 더 많은 연구를 수행할 수 없었습니다.

철저하고 포괄적인 성별 분석.

12점 만점에 14점의 자아 정체성 과제 총점.

12점 만점에 사회적 정체성 과제 점수 15점. 24점 만점에 총 정체성 점수 16점. 17점 이 분석에서 일련의 테스트는 감정적으로 연결되어 있다는 것을 나타냈습니다.

퍼리 커뮤니티(팬덤, Likert 유형 척도, 1 = 강력히 동의하지 않음에서 7 = 강력히 동의함), 퍼리로서의 정체성(팬십, 1 = 강력히 동의하지 않음에서 7 = 강력히 동의함), 퍼소나와의 감정적 연결(캐릭터, 1 = 강력히 동의하지 않음에서 7 = 강력히 동의함)을 세 개의 독립 변수로 입력하면 정체성을 예측하는 데 사용했을 때 서로 너무 유사한 점수를 받았습니다. 피험자 내 테스트에서 이 샘플의 팬십과 팬덤 점수 사이에 유의미한 차이가 없었고 팬덤과 팬십 측정값은 높은 상관관계를 보였습니다($r = .66$). 또한 회귀 분석에서 팬십과 팬덤을 모델에 순차적으로 입력했을 때 팬십은 고유한 기여를 하지 않았으며(상당한 R2 증가로 나타남), 회귀를 통한 예비 테스트에서 세 변수를 모두 독립 변수로 사용하면 이 분석에서 다중공선성에 대한 우려가 있을 수 있음을 나타냈습니다. 따라서 다음과 같은 결정을 내렸습니다.

여러 측정 항목을 단일 항목으로 결합합니다(크론바흐의 알파 .84).

참가자들은 퍼리 관련 판타지 참여에 대한 일련의 질문을 받았는데, 여기에는 퍼리 테마의 판타지가 일상 생활과 다른 자신을 다시 상상하는 정도도 포함되었습니다. 우리는 퍼리 테마의 판타지에서 자아와 대상 간의 차이의 정도를 묻는 두 가지 항목을 분석에 통합했습니다. 첫째, 퍼리들에게 현재의 자아보다 "더 좋거나 더 이상적인" 버전으로 자신을 상상하는 것에 대해 질문했습니다(이상적, 1 = 전혀 없음 ~ 7 = 항상). 둘째, 현재의 자아보다 "싫어하거나 더 나쁜" 버전으로 자아를 상상하는 것에 대해 질문했습니다(더 나쁨, 1 = 전혀 없음 ~ 7 = 항상). 또한 가족, 친구, 일상적인 지인에게 퍼리인 것에 대해 개방적인 척도(개방적, 1 = 강력히 동의하지 않음 ~ 7 = 강력히 동의함)도 포함했습니다. 두 가지 범주적 측정 항목도 포함했습니다. 첫 번째는 자폐증에 대한 평가였고 19 두 번째는 참가자들에게 자신을 가장 잘 설명하는 범주(시스 남성, 시스 여성, 트랜스 남성, 트랜스 여성, 비바이너리/젠더 유동적)를 표시하도록 요청하는 변인을 사용하여 성별의 영향을 평가했습니다. 20 표 24.1은 I 3으로 측정한 자기 정체성 과제, 사회적 정체성 과제, 총 정체성 해결에 대한 예측 변수에 대한 비표준화 및 표준화 계수 21를 모두 보여줍니다. 전반적으로, 독립 변수(사다리, 정체성, 연령, 이상, 개방, 악화, 자폐증 및 성별)가 각각 고유하고 유의하게 정체성 해결을 예측한다는 것을 나타냅니다.

—상대적 웰빙 점수가 더 높고, 팬덤에 대한 동일시가 더 강하고, 나이가 많고, 퍼리라는 사실을 공개적으로 표현하는 것은 모두 고유하게 자기 정체성 과제, 사회적 정체성 과제, 정체성의 총체적 측정에서 더 높은 점수를 예측했습니다. 퍼리 테마의 판타지를 측정한 두 가지 변수는

현재의 자아와 다르고 더 나은/더 이상적인 자아 버전, 더 싫어하거나 더 나쁜 자아 버전으로서—더 낮은 정체성 점수를 예측했습니다. 마지막으로, 자폐증 변인은 세 가지 모델 모두에서 정체성 해결의 유의미한 예측 요인이었지만, 성별은 자아 정체성 과제(전체 정체성 해결에도 유의미함)를 유의미하게 예측했고 사회적 정체성 과제는 예측하지 못했습니다. 그렇다면 이러한 발견은 자아 및 사회적 정체성 해결을 예측하는 데 어떤 의미가 있을까요?

18 재분류: 18-19세, 20-25세, 26-29세, 30-45세, 46세 이상; 이들은 더욱 일관성이 있었습니다.

I 3. 19 스펙트럼에 없는지, 스펙트럼에 있는지, 스펙트럼에 있는지 확실하지 않은지, 어디에 있는지에 대한 이전 연구.

참조 범주가 확실하지 않았습니다.

20 성별 변인의 경우, 젠더플루이드/논바이너리가 기준 범주였습니다.

21 표준화되지 않은 것과 표준화된 것에 대한 일반적인 설명은 각주를 참조하세요.

베타 계수.

표 24.1. 회귀: 정체성 작업을 예측하는 표준화되지 않은 베타 계수와 표준화된 베타 계수.

참고. 세 번째 모델인 전체 동일성에서 절편은 24점 척도에 맞게 조정되었기 때문에 더 높습니다. 스펙트럼에 있는 것(예)과 스펙트럼에 없는 것 사이에도 상당한 차이가 있었습니다.

사회적 정체성 과제에 대한 스펙트럼(아니요). 예와 아니요 범주 모두 기준 그룹보다 상당히 높았고, 확실하지 않음. 성별 범주(cis-man = cis-woman = trans-man = trans-woman)는 모두

비이진성/성적 유동성 범주보다 상당히 높았지만, 서로 유의미한 차이는 없었습니다.

사다리. 이 척도에서 자신을 "사다리 위쪽"이라고 설명하는 비퍼리 사람들은 성인 역할에 더 안정된 경향이 있습니다. 마찬가지로 자신을 다른 사람에 비해 "더 나은" 사람으로 보는 퍼리들은 이 결과를 반복하며 정체성 해결에서 더 높은 점수를 받습니다. 저희 분석에서 이러한 추세는 직장 역할과 세계관을 포함하는 사회적 정체성 해결에서 가장 강했습니다. 결과

또한 하위 계층 배경을 가진 사람들이 추가적인 장벽에 직면할 수 있다는 연구 결과와도 일치합니다. 정체성을 가지고.

형성(예: Côté & Levine, 2015; Phillips & Pittman, 2003; Yoder, 2000). 연령. 비퍼리 샘플과 마찬가지로 퍼리는 나이가 들면서 계속해서 상당한 정체성을 얻습니다. 이는 이전 연구와 일치하는 결과입니다. 전반적인 정체성 I 3 점수를 결과 변수로 사용하여 후속 분석(모델에서 추정하고 다른 변수는 일정하게 유지)은 사람들이 인생 성인기(18-19세(15.82), 20-25세(16.40), 25-29세(17.26))를 거치면서 정체성에 상당한 이득이 있지만 중년기(30-45세 = 17.40; 46+ = 18.00)에 수평을 이룬다는 것을 나타냅니다. 이는 퍼리가 다른 비퍼리와 마찬가지로 자신이 누구인지에 대한 감각을 더 날카롭게 얻고 있음을 나타냅니다.

인생의 중요한 발달 단계에 있습니다.

그림 24.1. 개방성.

퍼리 정체성. 팬덤과 강하게 동일시하는 것은 자아 정체성 해결에 특히 중요했지만, 사회적 정체성 해결의 중요한 예측 요인이기도 했습니다. 이는 자아 정체성이 더 큰 커뮤니티에 적응하는 느낌(통합)과 동시에 독특함을 느끼는 느낌(차별화)으로 표현되기 때문에 이치에 맞습니다. 연구 결과에 따르면 사람이 팬덤과 더 많이 동일시할수록

퍼리는 팬덤과 연결되어 있고 퍼소나와 동일시하며 정체성 해결 점수가 높을수록 더 높은 점수를 받습니다. 게다가 퍼리라는 사실을 공개하는 것이 중요했습니다.

16.

17.

18.

19.

20.

1 2 3 4 5 6 7.

퍼리로서의 정체성과 그에 대한 개방성.
해결.

친구 가족.
매일매일의 전면적 개방성.

정체성의 예측 요인은 진정성 있고 공개적으로 사는 것이 정체성에 중요하다는 것을 나타냅니다.

이는 과거 연구와도 일관됩니다. 추가 하위 분석에 따르면, 일상 생활에서 친구 및 사람들에게 솔직한 것이 정체성 해결에서 가장 큰 증가를 차지한 것으로 나타났습니다.

그림 24.1은 친구, 가족 및 일상 생활에서 퍼리인 것에 대한 개방성과 총 정체성 해결 점수 간의 연관성을 보여줍니다. 그 래프는 전반적으로 퍼리인 것과 관련된 개방성 점수가 낮을수록 정체성 해결률이 낮고 공개율이 높을수록 정체성 해결 률이 높다는 것을 보여줍니다. 일상 생활에서 가장 공개적으로 살 수 있는 사람(측정에서 샘플 점수 6-7의 약 20%)은 가장 큰 정체성 혜택을 받는 반면, 퍼리인 것에 대해 친구들과 진정성 있게 살 수 없는 사람(측정에서 샘플 점수 1-2의 약 11%)은 평균적으로 팬덤에 훨씬 더 짧은 기간 동안 있었습니다.

년)은 낮은 정체성 해결을 예측합니다. 대부분 참가자의 경우, 가족과의 개방성은 변수 효과가 거의 없습니다(1~5점을 받은 사람의 결과도 비슷함). 개방성이 비교적 높지 않은 경우(샘플 점수 6~7점의 약 41%), 이 경우 정체성 해결이 더 많이 예 측됩니다. 모든 것을 고려했을 때, 퍼리는 일상 생활과 가족에서 사람들에게 가장 덜 개방적인 경향이 있지만, 개방적 일 때는 정체성 해결 수준도 더 높은 경향이 있습니다. 그러나 퍼리가 개방적이지 않을 때

친구들과 퍼리인 것에 대해 이야기할 때, 부정적인 영향은 특히 두드러지는데, 이는 많은 퍼리의 경우 팬덤에서 더 많은 시 간을 보내면서 해결되는 것으로 보입니다.판타지.판타지의 역할과 관련하여, 현재의 자아와 이상적인 자아의 차이를 강조 하는 퍼리 테마의 판타지와 자아를 더 싫어하거나 더 나쁘게 상상하는 판타지는 모두 정체성 해결 점수가 낮았습니다.이 는 또한 그 반대가 사실임을 의미합니다.현재의 자아와 현재히 다르다고 보는 판타지(즉, 다르지 않음)에 대해 낮은 점수를 받은 사람과 자신을 더 나쁘게 묘사하는 판타지(즉, 싫어할 만하지 않음)에 대해 낮은 점수를 받은 사람은 정체성 해결 점 수가 더 높습니다.이는 자아와 긍정적인 내용과 일치하는 퍼리 테마 콘텐츠에 대한 긍정적인 판타지에 참여하는 것이 유 익한 정체성 결과를 예측할 수 있다는 증거이며, 이는 긍정적인 판타지의 효과에 대한 이전 연구 결과와 일치합니다 (Plante et al., 2017).

이러한 결과는 부정적 정체성 발달과 관련된 문제를 강조하는, 아직 충분히 연구되지 않았지만 증가하고 있는 많은 연구 결 과와 일치합니다(Hihara et al., 2018).

자폐증. 자폐증은 세 가지 모델 모두에서 정체성 해결의 중요한 예측 요인이었습니다. 스펙트럼에 있지 않음(아니오 = 가장 높은 정체성 점수), 스펙트럼에 있음(예 = 중간 위치), 스펙트럼에 있는지 확인하지 못함(확인하지 못함 = 가장 낮 은 정체성 점수)에 대한 상대적 추세는 세 가지 정체성 측정(자기, 사회 및 전체 정체성 작업)에 걸쳐 일관되었지만, 세 가 지 모델에서 균일하게 유의하지는 않았습니다. 스펙트럼에 있는지 확인하지 못하는 참가자는 추정 마진 평균 점수 22를 가졌는데, 이는 자폐증 진단을 받았다고 말한 사람(자기 8.49, 사회 8.76, 총 17.08)보다 상당히 낮았습니다(자기 7.97, 사회 8.23, 총 16.03).

불확실 범주에 속한 참가자들은 또한 신원 확인에 있어서도 그렇지 않은 참가자들보다 상당히 낮은 점수를 받았습니다. 스펙트럼에 없었습니다(자기 8.70, 사회 8.98, 총 17.58). 또한 사회적 정체성 과제에서 스펙트럼에 있는 사람과 스펙트럼 에 없는 사람 간에 유의미한 차이가 감지되었지만(예 = 8.76 대 아니오 = 8.98), 자기 정체성 과제에서는 그렇지 않았습니 다(예 = 8.49 대 아니오 = 8.70). 사회적 정체성 과제에서 예와 아니오 자폐 범주 간의 유의미한 차이는 스펙트럼에 없는 사람의 작업 및 세계관 점수가 약간 더 높았기 때문입니다. 모든 것을 고려했을 때, 이

신경 다양성이 정체성을 해결하는 데 추가적인 어려움을 줄 수 있음을 시사하는데, 이는 스펙트럼에 있는 퍼리의 수가 많기 때문에(약 15%) 향후 연구에서 더 자세히 조사해야 합니다. 그러나 I 3은 자폐증인지 아닌지 확인할 수 없는 것과 관련된 불 확실성(낮은 해상도)을 활용하는 것으로 보입니다. 성별. 마지막으로 성별을 평가했습니다.

그리고 매우 흥미로운 예비 결과가 밝혀졌습니다. 주로 정체성 해결은 성별에 의해 특별히 영향을 받지 않는다는 것입니다. 트랜스 남성과 트랜스 여성도 포함됩니다. 이는 이전 연구(예: Anderssen et al., 2020)에서 트랜스젠더 정체성(바이너리와 비바이너리 모두)이 차별 때문에 주로 시스템 참여자에 비해 웰빙 결과가 좋지 않은 것과 관련이 있는 것으로 나타났기 때문에 흥미로운 결과입니다. 그러나 페리 샘플에서는 그렇지 않았습니다.

첫째, 세 가지 모델에 전체 변인을 포함시켰을 때 사회적 정체성 과제에서의 차이를 전혀 유의하게 예측하지 못했습니다. 23 그리고 자기 정체성(이것은 다음을 주도했습니다).

모델의 모든 변수를 조정하여 계산된 추정치입니다.
23 원시 데이터에서는 다른 변수가 고려되지 않지만 성별 차이는 고려됩니다.

사회적 정체성 과제에 대해 cis-men과 non-binary/genderfluid 범주(다른 것은 유의하지 않음) 사이에서 발견되었습니다. 그러나 여러 독립 변수를 포함하는 보다 복잡한 분석에서는 발견이 유의하지 않게 됩니다.

전체 정체성의 유의미한 효과), 다른 변수의 효과가 모델에서 설명될 때, 낮은 전체 I 3 점수는 다른 모든 사람과 비교했을 때 비바이너리/젠더플루이드(16.06)인 사람에게만 유의미한 것으로 보입니다. 시스템 남성(17.30), 시스템 여성(17.15), 트랜스 여성(16.94), 트랜스 남성(17.04)의 정체성 해결(추정 마진 평균)에는 유의미한 차이가 없습니다. 비바이너리/젠더플루이드의 자아 정체성 해결 점수가 낮은 것으로 보입니다.

사람들은 모델에서 감지되는 차이점을 주도하고 있습니다. 우리의 미래 연구는 이 발견이 페리에게만 고유한 것인지 아니면 애니메이션과 스포츠 팬에게 일정하게 유지되는지를 결정할 수 있을 것입니다. 추가 연구를 통해 이러한 복잡한 관계를 조사할 수 있을 것입니다. 전반적으로, 페리 팬덤과 동일시하는 다양한 측면이 자기 정체성 하위 척도와 더 강하게 연관되어 있는 것으로 보입니다.

I 3는 사회적 정체성 하위 척도보다 높습니다. 페리 팬덤에 참여하는 주요 이점이 페리가 인간형 미디어에 대한 관심을 중심으로 다른 사람들과 연결을 구축할 수 있는 메커니즘을 제공한다는 것을 인식한다면 이 발견은 의미가 있습니다. 하지만 정확히 어떤 메커니즘이 작용하고 있을까요?

페리 팬덤과의 동일시가 다른 팬 그룹보다 정체성 개발에 많은 이점을 제공하는 이유는 무엇일까요? 공식 및 비공식 페리 규범: 인류학적 및 사회학적 통찰력 지난 10년 동안 페리 커뮤니티의 많은 구성원이 우리 연구팀에 자신의 삶에 대한 풍부한 통찰력을 선사했습니다. 24 수만 명의 페리로부터 데이터를 수집하는 것 외에도 우리는 많은 팬덤 이벤트에 참석하고 참여할 수 있는 허가 및/또는 초대장을 받았습니다.

24 그들은 우리 연구 프로젝트에 놀라운 정도로 참여함으로써 이를 이루었습니다.

연구자로서의 책임 기간 동안 다른 어느 곳에서도 경험하지 못했던 종류의 것들. 간단한 일화: 저는 최근 대학생들이 학문에 대한 준비감을 느끼는지 이해하는 것과 관련된 프로젝트에 참여했습니다. 저는 온타리오 남서부에 있는 여러 대형 대학의 교수진과 함께 일했습니다. 우리의 응답률에 대해 논의할 때, 제 동료 중 한 명이 기뻐하는 듯했습니다.

우리는 5%의 응답률을 얻었습니다. IARP가 페리에 대한 연구를 수행하는 일환으로, 우리는 컨벤션에서 나눠주는 종이 설문 조사에서 정기적으로 50% 이상의 응답률을 얻습니다... 그것은 저에게 페리 커뮤니티가 연구에 얼마나 예외적이고 관대하게 참여하는지에 대한 현실 확인이었습니다. 페리는 300개 이상의 질문이 있는 Furscience 설문 조사에 정기적으로 응답합니다. 응답이 많을 뿐만 아니라 정성적 응답이 포함된 경우 종종 자세합니다.

분명히 페리들은 우리가 그들의 커뮤니티에 대해 더 잘 이해할 수 있도록 상당한 시간을 투자했으며, 우리는 페리 커뮤니티가 자신의 삶을 우리와 공유해 준 것에 감사드립니다.

페리 온라인 공간에 포함됩니다. 양적 데이터는 페리 팬덤의 일부가 되는 것과 정체성 해결 사이에 관계가 있음을 보여주지만 인류학적 기회를 사용하여

퍼리 커뮤니티에 몰두한 덕분에 퍼리의 다양한 상호작용의 뉘앙스를 엿볼 수 있었습니다. 사회학자로서 저는 퍼리 팬덤에 존재하는 규범적 구조(공식적이든 비공식적이든)의 양에 충격을 받았습니다. 이 커뮤니티는 많은 에너지를

컨벤션에서 직접 또는 온라인 공간에서 팬덤에 참여하는 방법에 대한 회원 가이드를 제공합니다. 다음 섹션에서는 퍼리 팬덤의 다양한 구성 요소에 대한 분석을 제시하고 참여자에게 많은 이점을 제공한다고 주장합니다. 이러한 이점이 정체성 형성의 전반적인 개발에서 사회적 정체성 과제와 자기 정체성 과제를 모두 지원할 수 있는 방법을 기록합니다. 구체적으로, 커뮤니티와 퍼소나의 광범위한 범주에는 포용과 개별화를 모두 지원하는 다양한 기술 개발, 격려 및 검증이 있으며, 퍼리 팬덤에서 더 큰 정체성 해결을 관찰하는 이유를 설명할 수 있습니다. 커뮤니티 무엇보다도,

사람들이 퍼리 팬덤에 가입하면 커뮤니티에 가입하는 것입니다. 팬덤은 많은 회원에게 도움이 되는 안전한 소속감이 되는 연결의 비전과 목적을 만듭니다.

연결은 온라인 공간(소셜 미디어, Discord, 모피 예술 웹사이트)에서 이루어지고 장려됩니다.

25개의 지역 미팅과 컨벤션. 이 커뮤니티는 의미 있는 다른 사람들과의 연결을 제공하고 포용의 분위기를 조성하며, 독특한 언어로 그룹 내 감정을 조성하고, 자기 교정 시스템 역할을 하며, 생활 기술 개발을 적극적으로 목표로 합니다. 포용. 인터뷰를 통해 반복적으로 듣는 것 중 하나이며 정량적 데이터로 뒷받침되는 것은 퍼리 팬덤이 포용적 커뮤니티로서의 위치를 맹렬히 방어한다는 것입니다. 팬덤에서의 포용은 사람들이 커뮤니티의 일원이 되는 동안 내리는 양심적이고 적극적인 선택입니다. 그것은 공동의 목표로 자리 잡고 있으며, 편협하게 행동하는 사람들에 대한 편협함이 편재합니다. 퍼리는 이러한 환경에서 가장 진정한 자아가 되는 것이 안전하다고 느끼고 그것을 갖기 시작합니다.

25. 사람들은 온라인에서 낯선 사람과 교류할 때 언제나 주의를 기울여야 합니다.

부모는 자녀의 온라인 및 오프라인 활동을 감독할 때 언제나 최선의 판단을 내려야 하며, 퍼리 팬덤도 부모의 감독에서 면제되어서는 안 됩니다.

진정한 자아는 진짜 자신을 보는 커뮤니티에 의해 검증되어야 합니다(이 발견은 여러 연구에서 반복되었습니다). 괴롭힘에 대한 제 인터뷰는 이에 대한 통찰력을 제공했습니다. 많은 퍼리들이 삶에서 괴롭힘을 경험했습니다. 비퍼리 샘플의 약 두 배에 해당합니다. 인터뷰를 통해 퍼리들이 괴롭힘을 당한 경험이 취약한 다른 사람들이 모일 수 있는 팬덤 공간을 매우 맹렬히 보호하는 이유 중 하나라는 것이 밝혀졌습니다. 컨벤션이든 온라인 공간이든 말입니다. 저는

이 문제에 관해 나이든 퍼리(furries)에게서 깊은 창의성(다음 세대가 성장하고 번영하도록 돕고자 하는 욕구)을 관찰했습니다. 나이든 퍼리 중 일부(특히 2SLGBTQI+ 커뮤니티에 속한 사람들)는 세상에서 성적 지향을 둘러싼 어려움을 어떻게 경험했는지 표현했습니다.

친절하지 않았어요. 인터뷰는 이 퍼리들이 젊은 퍼리들이 진정한 자신이 되는 것을 두려워하지 않아도 되는 공간(예: 온라인, 컨벤션)을 만드는 데서 얻는 개인적인 의미를 드러냈습니다.

이 생산성을 일종의 외상 후 성장으로 해석합니다. 이런 식으로, 커뮤니티에서의 포용성에 초점을 맞추는 것은 어린 퍼리의 발달에 도움이 될 뿐만 아니라 퍼리에게

심리사회적 발달의 후기 단계에 있으며 인간적 욕구를 충족시킬 수 있는 출구가 있고 자아를 넘어서는 목적이 있는 사람들입니다. 26 이것의 기능을 과소평가해서는 안 됩니다. 현대 서구 사회는 대가족과 가까운 공동체와 양립할 수 없게 되었으므로 이런 종류의 성장을 위한 출구에 접근하는 것은 근본적인 인간의 웰빙에 자산이 됩니다. 언어. 퍼리 외부인이 아닌 사람으로서, 연구자로서 팬덤에 들어온 것은 팬덤에서 흔히 볼 수 있는 다양한 현상이 팬덤에만 완전히 고유한 방식이라는 통찰력을 제공했습니다. 퍼리 팬덤은 구성원의 포함과 그에 따른 정체성 개발을 지원하는 고유한 언어를 개발했습니다.

연구를 시작했을 때 나는 그것을 잘 이해하지 못했지만 퍼리들은 나에게 인내심을 가지고 열성적이었습니다.

언어와 문화를 공유합니다. 용어의 고유성은 사람들이 의미나 농담을 "아해"하기 때문에 포함되었다고 느낄 수 있는 "내집단" 환경을 용이하게 합니다. 사실, 퍼리의 채택은

연구 중에 별명을 붙인 것—안녕하세요 Furscience—은 연구자로서 우리가 대중에게 연구 결과를 전파하면서 커뮤니티에 눈짓과 고개를 끄덕이는 방식이기도 했습니다. 독특한 언어의 요소(종종 창조)

26 에릭슨의 작업에는 심리사회적 발달의 8단계 모델이 포함되었습니다. 단계.

5단계는 정체성 대 혼란이며, 충실성은 해결을 통해 습득한 미덕입니다. 7단계는 생산성 대 침체이며, 개발된 미덕은 care입니다. 이 장의 초점은 정체성에 있지만, 팬덤과 생산성의 연결도 흥미롭습니다.

털복숭이 농담과 독특한 퍼소나 이름)은 내부 그룹 역학을 만드는 메커니즘으로 기능적으로 작동하지만, 팬덤 내에서 계층적 질서를 만드는 도구로 사용되지 않습니다. 하지만 속어를 이해하면 화장실에 변기통을 두라고 요구하는 핑크 퍼지 버니가 거의 확실히 트롤링이라는 것을 알 수 있습니다. 이 언어는 커뮤니티 내에서 자신의 독특함을 검증(차별화)하는 동시에 통합감(소속감)을 개발하는 명백하고 구체적인 메커니즘입니다. 자기 교정 시스템. 사회학자로서 팬덤에서 구조적 규범을 가르치고 고수하는 것, 세대 간 관계와 멘토링에 대한 헌신, 그리고 커뮤니티가 자기 교정 시스템이 되려는 의지를 관찰하는 것은 흥미로웠습니다. 팬덤에는 행동에 대한 규범적 기대가 있습니다. 일부는 "우리를 나쁘게 보이게 만들지 마!"와 같이 간단합니다. 그러나 컨벤션의 보안 뒤에 숨은 메커니즘은 예상치 못한 동시에 인상적이었습니다. Anthrocon과 같이 주최 도시와 우수한 관계를 육성하는 대규모 컨벤션의 경우 컨벤션에 소규모의 제복을 입은 경찰이 있을 수도 있지만,

컨벤션의 대부분 보안은 The Dorsai Irregulars, 27 또는 잘 준비된 페리 자원봉사자 팀과 같은 팬 친화적 보안에 의해 제공됩니다. 그들은 보안 상태를 나타내는 눈에 띄는 옷을 입고 있으며, 많은 사람들이 양방향 무전기를 통해 운영 본부와 연결되어 있습니다. 조직적입니다. 이러한 환경, 특히 소규모 컨벤션에서 페리는 문제를 사전에 해결하고 완화할 수 있는 지역 경찰과 매우 유사한 감독 전략을 채택하는 경향이 있습니다.

보안에 대한 보다 친밀한 접근 방식은 커뮤니티의 중요성을 강조하는 동시에 안전의 계층을 제공합니다. 다양한 컨벤션 주최자는 또한 가능한 문제나 문제가 있는 참석자를 파악하기 위해 정기적으로 서로 소통합니다. 흥미로운 점은, 어느 컨벤션의 보안 책임자가 행사 후 행사장에 대한 브리핑에서 호텔 매니저가 사고가 거의 없었던 페리 컨벤션에 비해 최근 사서 컨벤션에서 훨씬 더 많은 문제가 있었다고 말했다는 것입니다. 그러나 불가피하게 괴로운 행동이 발생할 수 있습니다. 때때로 증거를 은폐하려는 다른 그룹과 달리 페리는 사람들에게 무슨 일이 일어나고 있는지 알려면서 서로를 돌보는 경향이 있습니다. 심각한 행동은 수치심, 배척 또는 추방으로 대처할 수 있습니다. 법적 조치가 필요한 극단적이고 드문 경우 커뮤니티의 꾸지람은 종종 빠르고.

27 <https://www.di.org>.

공개. 내가 참석한 한 컨벤션에서 알려진 범죄자가 발견되어 보고되었고 사건이 발생하기 전에 그 재산에서 제거되었습니다. 그러나 덜 심각한 일탈 사례에서는 팬덤 관행 다양한 정도의 재통합적 세이밍(Braithwaite, 1989)은 나쁜 행동을 바로잡는 데 효과적이라고 이론화되었습니다. 행동의 특성에 따라 재통합 및 포함에 대한 후속 기회가 종종 발생합니다. 이런 식으로 팬덤의 커뮤니티 기반 구성 요소는 권위적 양육의 요소를 모방합니다. 참여자에 대한 기대는 따뜻하고 환영적이지만 적절한 행동에 대한 엄격함과 기대와 균형을 이룹니다. 저는 석사 논문을 위해 청소년기 동안 정체성 형성에 대한 양육 스타일의 영향을 연구했으며 양육에서 따뜻함과 엄격함이 결합되면 정체성 형성의 이득과 많은

웰빙 결과(Steinberg, 2001). 저에게는, 같은 원칙이 커뮤니티와 그 구성원에게 적용될 수 있다고 생각할 수 있습니다. 특히 세대 간 care와 규범 개발이 커뮤니티의 정체성에 매우 기초가 되는 경우에 더욱 그렇습니다. 컨벤션에서의 기술 개발.

컨벤션은 팬덤에서 커뮤니티 감각과 포용성을 촉진하도록 특별히 설계되었기 때문에 기술을 개발하는 의미 있는 방법이 될 수 있습니다. 패널은 "이게 첫 컨벤션이군요"와 같은 주제에 전념하여 신규 참가자에게 컨벤션에 참여하는 요령을 명확하게 전달합니다. 사회학자로서 저는 이러한 패널이 컨벤션 활동, 커뮤니티 개발 및 기술 향상에 참여하는 데 필요한 규범과 기대에 대해 커뮤니티에 가르치는 제도화된 방법으로 사용된다는 것을 관찰했습니다. 일부 패널은 퍼슈팅과 같은 그룹 공연 활동에 전념하는 반면, 다른 패널은 다음과 같은 개인적 장벽을 극복하는 방법에 대한 지침을 제공합니다.

수줍음과 불안과 같은. 일부 패널은 예술성, 글쓰기 워크숍, 출판에 대한 조언, 고등교육을 탐색하는 방법에 대한 지침 제공과 같은 업무 관련 기술에 전념합니다.

또한 독특한 하위 집단을 위한 포용적이고 타당한 공간을 만드는 데 전념하는 많은 패널이 있는데, 이는 퍼소나 종(예: 눈표범)이든 성적 지향(예: 무성애)이든 상관없습니다. 표 24.2는 Anthrocon에서 개최된 컨벤션 패널의 몇 가지 예를 보여줍니다. 이는 사용 가능한 엄청나게 다양한 프로그래밍의 일부에 불과합니다. 패널은 일반적으로 해당 분야에 대한 경험이나 전문 지식이 있고 해당 관심사에 대해 다른 사람들과 연결하고자 하는 퍼리가 운영합니다.

프로그램 일정은 일반적으로 대회 전에 공개되며, 퍼리들은 종종 특정 이벤트에 참석하고자 하는 의사를 다음과 같이 표시합니다.

패널 일정. 관심 있는 대중의 디스플레이는 주최자와 참석자에게 모두 타당성을 입증할 수 있습니다.

표 24.2. Anthrocon 컨벤션 프로그래밍의 예. 패널 제목 설명 그래서 이것이 당신의 첫 퍼 컨퍼런스 이번이 퍼 컨퍼런스에 처음이신가요? 아니면 AnthroCon에 처음이신가요? 그럼 들어와서 퍼 컨퍼런스에 참석할 때 해야 할 일과 하지 말아야 할 일을 알아보세요. 퍼슈트 다루는 법부터 6/2/1 규칙까지. 컨벤션을 시작하고 즐거운 시간을 보내는 가장 좋은 방법을 배우는 좋은 방법입니다. 퍼블릭 퍼슈팅. 101.

대중 앞에서 퍼슈트를 입고, 퍼슈트 행사를 주최하거나 둘 다 하고 싶었지만, 어떻게 해야 할지 몰랐던 적이 있나요? 이 흥미진진하고 때론 유머러스한 패널에 참석하여 대중 앞에서 퍼슈팅하는 방법을 자세히 알아보세요!

극복.
수줍음과.
불안.

이 패널은 팬덤에서 수줍고, 불안하고, 또는 사회적으로 어색한 사람들을 대상으로 합니다. 친구를 사귀는 데 어려움이 있습니까? 아티스트와 이야기하는 데 어려움이 있습니까? 커뮤니티를 찾는 데 어려움이 있습니까? 하루를 보내는 데 어려움이 있습니까? 그러면 들러서 어디서부터 시작해야 할지 조언을 얻으세요! 스펙트럼에서 벗어나: 무성애적 경험.

그리고 무성애 스펙트럼에 대한 유익한 패널인 OSAAC을 소개하게 되어 기쁩니다! 이 패널은 주로 무성애 스펙트럼을 탐구하고, 스펙트럼에 있는 사람들과 우리가 자신을 정의하는 데 사용하는 라벨 간의 관계를 탐구하며, 무성애 스펙트럼에 대한 우리의 개인적 경험과 그것이 서로와 친구와의 관계에 미치는 영향에 대해 탐구합니다. 또한 이러한 라벨을 사용하여 다른 사람과 소통하는 방법에 대한 몇 가지 일반적인 지침과 스펙트럼 외부의 사람들이 무성애 경험을 이해하는 데 사용하는 가장 중요한 도구를 제공하고, 더 자세히 알고 싶어 하는 호기심 많은 사람들을 위한 Q&A로 마무리합니다. 무성애의 세계로 향하는 이 유익하고 재미있고 탐험적인 여정에 함께해 주세요! 퍼리 팬덤을 어떻게 조직할 수 있을까요?

현재 사건은 스트레스가 많고, 우리 모두는 휴식이 필요합니다. 하지만 이런 어려운 시기에 퍼리 팬덤이 우리에게 어떤 건설적인 것을 제공할 수 있을까요? 이 새로운 시기에.

업데이트되고 그림으로 표현된 토크를 통해 우리는 퍼리를 특별하게 만드는 것이 무엇인지, 오늘날 세상에서 변화를 가져오기 위해 우리가 현재 할 수 있는 일이 무엇인지, 그리고 최고의 부분 덕분에 우리가 만들 수 있는 흥미롭고 희망적인 미래가 무엇인지 알아봅니다. 팬덤의. 퍼슈트 캐릭터 개발 및 즉흥 연기.

퍼슈트를 입고 움직이고 상호작용하는 방식은 당신이 만들려는 캐릭터의 성격을 전달합니다. 이 패널은 기본적인 공연 기술을 가르치고 이러한 기술을 연습하기 위한 즉흥 연주 연습을 포함합니다. World's Worst Singalong 인기 있는 곡과 인기 없는 곡을 동료 퍼들과 함께 따라 부르세요.

BIPOC 퍼리 미팅 앤 그리트: BIPOC(흑인, 원주민, 유색인종)가 서로 만나 경험과 리소스를 공유하는 공간입니다. 미팅 앤 그리트는 패널리스트가 퍼리 팬덤에서의 예술, 글, 경험에 대해 논의하는 공간이 될 것이며, 참석한 모든 사람이 참여하여 다른 사람과 예술과 경험을 공유할 시간도 가질 것입니다. 이 패널은 또한 퍼리 박사 연구원 시빌이 퍼리 팬덤의 유색인종 퀴어와 트랜스에 대한 최신 연구에 대해 간략하게 발표할 것입니다. 자극이 적은 방 가끔은 우리 자신을 다시 가다듬을 조용한 장소가 필요합니다.

잠시 자신을 가다듬을 시간이 필요한 사람들을 위해 이 공간을 비워두세요. Anthrocon Discord 서버 미팅.

میم과 이모티콘을 가져와서 Anthrocon Discord Server의 다른 사용자와 함께 직접 만나세요. 자체 출판 가이드 현대 사회에서는 작품을 내놓는 방법이 너무나 많습니다. 틈새 시장을 공략하든, 직접 가서 더 많은 보상을 받든, 다양한 사이트와 시장을 통한 자체 출판은 많은 사람에게 올바른 선택이 될 수 있습니다.

저자. 시작하는 방법, 작업물을 어디에 둘지, 셸프 출판의 성공에 필요한 추가 요령에 대해 논의합니다. 배지 워크숍 미술 용품을 가져와서 당신과 친구들을 위한 기념품으로 배지를 만들어 보세요! 일부 미술 용품은 제공됩니다. 대학 찾기 퍼리는 어디에나 있고, 코 바로 아래에도 있습니다!

퍼리 그룹 대학에서 퍼리 그룹을 찾는 방법이나 자신만의 퍼리 그룹을 만드는 방법에 대해 함께 알아보아요! 더 나은 정신 건강을 위한 낙서.

우리의 명예의 손님과 함께 더 나은 정신 건강을 위한 낙서에 대해 이야기해 보세요. 스트레스, 불안, PCD에 대처하기 - 낙서를 통해 그런 감정에서 벗어날 수 있는 방법이 있습니다. 첫 퍼슈트를 소유하는 것의 해야 할 일과 하지 말아야 할 일.

당신은 정장을 입었습니다. 이제 그것을 어떻게 다루시겠습니까? 와서 수년간의 조언을 드리겠습니다.

경험. 치타/스노 레오파드 미팅: 당신은 치타인가요? 반치타인가요? 치타 친화적인가요?

직접 만나는 자리에 함께 하세요. (스냅도 괜찮습니다...) 고대 퍼슈팅: 동물 의상, 변장 및 의식의 간략한 역사.

동물 의상을 입는 것은 길고 풍부한 역사를 가지고 있습니다. 이 프레젠테이션과 토론에서 고전학 교수는 고대 그리스와 로마 사람들이 비인간 동물로 옷을 입은 이유와 방법, 그것이 인간과 동물성에 대한 그들의 태도에 대해 무엇을 말해줄 수 있는지, 그리고 그것이 어떻게

오늘날 퍼슈팅의 동기와 경험에 대한 이해를 심화시킬 수 있습니다. 퀴어가 되는 법 이 패널은 LGBTQ+ 커뮤니티의 멋진 무지개 세계에 새로 온 모든 사람을 위한 것입니다. 저는 사람들이 LGBTQ+ 커뮤니티에서 자주 사용되는 생소한 용어를 배우고 이해심이 있는 환경에서 질문을 할 수 있는 안전한 공간을 주최할 것입니다.

University Furs Furmeet 대학에 다니시나요? 비슷한 전공을 가진 다른 사람들과 이야기하고 싶으신가요? 아니면 대학에 대한 인맥을 쌓거나 조언을 구하고 싶으신가요! 그렇다면 이 패널이 여러분을 위한 것입니다! 참고.

출처: <https://anthrocon2022.sched.com/> (허가를 받아 사용). Anthrocon은 Anthrocon, Inc.의 등록 서비스 상표이며 허가를 받아 사용됩니다. Anthrocon은 이 출판물의 스폰서가 아니며 여기에 있는 프로그래밍 자료를 사용한다고 해서 Anthrocon, Inc.의 지지를 의미하지 않습니다.

퍼소나.

이전 섹션에서 설명한 대로, 이 커뮤니티는 페리 팬덤 회원들에게 많은 이점을 제공합니다. 이 커뮤니티는 또한 페리의 퍼소나 개발을 지원하는 규범적 구조를 제공하며, 이는 커뮤니티의 안정성을 강화하는 데 도움이 됩니다. 이는 궁극적으로 사람들에게 자신보다 더 큰 무언가에 참여하고 소속감을 느끼게 합니다. 게다가, 팬덤의 문화적 규범 중 많은 부분이 퍼소나 덕분입니다. 다음 섹션에서는 퍼소나의 규범, 페리 아트의 유용성, 퍼소나 세부 사항의 탐구, 퍼소나를 외재화하는 것으로 사용하는 것에 대해 설명합니다.

문제 해결 도구, 그리고 퍼소나가 어떻게 성장으로 이어질 수 있는지. 팬덤 공간의 퍼소나 규범 퍼소나를 개발하고 이야기하는 방법에 대한 시범은 페리 팬덤에서 흔히 볼 수 있습니다. 퍼소나가 개발되어 다른 사람과 소통하는 데 사용될 것이라는 규범적(거의 주어진) 기대가 있습니다. 예를 들어, 페리 컨벤션에 참석할 때 등록 절차의 일부에는 컨벤션 공간에서 항상 착용해야 하는 배지 이름을 제공하는 것이 포함됩니다. 28,29 그러나 배지에 표시된 이름은 일반적으로 참석자가 서로 상호 작용하는 데 사용하는 퍼소나(또는 기타 창의적인) 이름입니다. 참석자 배지 외에도 많은 페리는 끈에 매달린 퍼소나 아트워크의 적층 배지를 하나 이상 착용하거나 페리 장신구를 착용합니다. 누군가가 배지, 퍼소나 디테일, 퍼슈트, 페리 테마 의류, 귀 또는 꼬리에 대해 논평하여 다른 참석자와 대화를 시작하는 것은 규범적이고 허용됩니다. 퍼소나와 관련된 물리적 사물의 편재성은 상호 작용을 위한 사용을 둘러싼 문화적 규범을 확립하는 데 도움이 되며, 다른 사람과 대화를 시작하기 쉬운 "in"을 통해 포용성 문화를 육성합니다. 직접 만나거나 온라인에서 사람들이 "저는 여기서 새로 왔고 친구를 사귀고 싶어요"와 비슷한 말을 함으로써 자신을 취약하게 만드는 것을 보았습니다. 반응은 거의 항상 "환영합니다!"와 "제 퍼소나는 X입니다" 또는 "제 종은 Y입니다"로 시작하는 대화의 조합입니다. 이러한 허용 가능한 참여 전략은 낯선 사람들 사이에서 종종 경험되는 의사 소통 장벽을 제거할 수 있습니다. 한 포커스 그룹에서 20대의 젊은 페리는 다음과 같이 말했습니다(의역):

28개 협약에 따라 등록을 받으려면 정부에서 발급한 신분증을 제시해야 합니다.

배지. 이 정보는 배지에 사용자 이름과 함께 인쇄된 등록자 ID 번호와 연결됩니다. 29 컨벤션 보안 인력이 진입 지점에 배치되어 접근을 거부합니다.

배지가 눈에 띄게 표시되지 않는 한 컨벤션 공간에서는 사용할 수 없습니다. 잊어버린 배지는 회수해야 하며 그렇지 않으면 접근이 거부되었습니다. (EE4MB).

"팬덤 밖에 있을 때는 아무하고도 말을 하지 않아요. 절대요. 하지만 여기서는 편안하고, 사람들과 대화할 수 있어요."

게다가 퍼소나를 사용한 상호작용에 대한 구조와 규칙은 특히 스펙트럼에 있는 페리에게 유익할 수 있으며, 팬덤의 확립된 규범은 불안을 완화하는 데 도움이 될 수 있습니다. 퍼소나는 공통 관심사를 가진 페리들을 비슷한 생각을 가진 다른 사람들과 연결하고 커뮤니티에 대한 소속감을 강화할 뿐만 아니라, 동시에 퍼소나 정체성의 고유한 구성 요소를 검증합니다. 게다가 사람들이 퍼소나에 대한 세부 사항을 표현할 때, 그들은 그 과정에서 더 발전할 수 있는 기회를 만듭니다. 이것은 퍼소나 아트의 기능에 대한 내 분석에서 분명해졌습니다. 정체성 탐구와 헌신으로서의 퍼소나 아트 의인화된 예술 작품은 페리 팬덤의 큰 부분이며, 콘텐츠의 많은 부분이 퍼소나를 특징으로 합니다. 예술적 재능이 없는 페리의 경우, 그들은 예술가에게 퍼소나 이미지를 만들도록 의뢰할 수 있습니다. 이를 위해서는 후원자가

퍼소나에 대한 매우 구체적인 세부 사항을 큰 소리로 표현합니다. 숙련된 아티스트는 스케치 아티스트처럼 더 많은 세부 사항을 이끌어내고 정확성을 높이기 위해 캐릭터에 대한 일련의 질문을 할 수 있습니다. 때때로 퍼소나 캐릭터의 세부 사항은 참조 시트를 통해 문서화됩니다. 이는 여러 각도에서 캐릭터의 작지만 중요한 특징을 나타내는 캐릭터의 청사진과 같습니다. 참조 시트는 예술적 표현의 충실도를 높이기 때문에 예술 및 퍼스널 커미션에 유용합니다. 퍼리들이 예술적으로 재능이 있다면, 그들은 그림을 통해 캐릭터를 개발하는 것을 즐길 수 있습니다. 물론 퍼소나의 세부 사항과 이미지의 내용은 그 과정에서 구체화되어야 합니다. 따라서 아트워크를 사용하여 캐릭터의 표현을 개발하면 그 사람이 캐릭터의 세부 사항과 그 의미에 대해 탐구하고 전념하도록 만들 수 있습니다. 또한 저의 연구에 따르면 퍼소나와 창의적인 퍼리 아트는 성 정체성과 성적 지향을 탐구하고자 하는 사람들에게 은폐막을 제공할 수 있습니다. 일반 대중과 성인을 주제로 한 아트는 모두 중요하지만 종종 민감한 정체성 문제에 대해 어떻게 느끼는지 탐구하는 메커니즘으로 매우 기능적일 수 있습니다.

다양한 역할, 형태, 상황에서 퍼소나를 생각해 보세요. 퍼리도 이 퍼소나를 공유할 수 있습니다. 다른 사람과 세부 사항이나 예술을 공유하여 탐구하는 문제에 대한 반응을 측정합니다. 결국, 그들이 아닌 퍼소나입니다. 퍼가 아닌 사회적 환경에서 성적 지향이나 성 정체성의 요소를 탐구하는 다른 퍼리의 경우.

다양성에 적대적인 이 방법은 그들이 자신에게 맞는 것을 결정하기 전에 개인적 정체성의 중요한 문제에 대한 물을 시험해 보는 더 안전한 방법이 될 수 있습니다. Fursona 세부 사항 탐구 이 마지막 요점을 더욱 발전시키면서 Fursona의 세부 사항은 커뮤니티의 자기 자신과 다른 사람들에게 중요한 정보를 전달합니다. 종종 선택한 종의 연관된 의미에 상당한 강조가 주어집니다. (또는 종의 조합). 퍼소나의 시각적 세부 사항과 성격 특성은 종종 care로 선택되며 의미가 있습니다. 예를 들어, 한 인터뷰에서 참가자는 다음과 같은 방식으로 퍼소나와의 관계를 설명했습니다.

"저는 4년 전에 fursona를 했습니다. 빛나는 주황색 눈을 가진 늑대입니다. 저는 늑대를 선택했습니다... 저는 고귀하고 모든 것입니다. 저는 23년 이상 암을 이겨낸 생존자입니다. 그래서 주황색 눈은 저를 계속 나아가게 하는 불입니다."

의미 있는 반성과 개인적 성장.

퍼소나 특성의 세부 사항은 시간이 지남에 따라 계속 발전할 수 있습니다. 퍼리들과 퍼소나의 진화에 대해 이야기할 때, 그들은 때때로 다음과 같은 말을 합니다(의역):

"제가 팬덤에 가입했을 때, 저는 제 퍼소나로 여우를 처음 골랐습니다. 여우를 골랐던 건 제가 팬덤에 가입했을 때 여우가 제게 잘 어울릴 것 같아서였던 것 같아요. 여우는 인기 있는 종이거든요. 하지만 2년 넘게 생각해본 결과, 토끼가 제게 더 잘 맞는 것 같아요."

이러한 대화에서 참여자는 자신이 종과 공통적으로 가지고 있거나 존경하고 더 닮고 싶어하는 특성을 설명합니다. 한 인터뷰에서 퍼리는 자신이 순차적으로 개발한 세 개의 퍼소나를 설명했습니다. 첫 번째는 그가 어렸을 때의 퍼소나였습니다. 인간이었고, 그에게 그 종은 미적으로 아름다웠습니다. 그의 인생에서 그 당시 그는 신체 이미지 문제와 씨름하고 있었고, 선택된 종은 그가 되고 싶었지만 그의 마음속으로는 그렇지 않은 것을 더 많이 나타냈습니다. 그가 나이가 들면서 그 종은 바뀌었고 그의 퍼소나와의 관계도 바뀌었습니다. 그의 현재 퍼소나는 힘 회복력, 지혜를 상징하는데, 이 놀랍고, 확립되고, 표현력이 뛰어난 사람을 관찰한 결과, 그의 인생에서 이 시점에서 그가 누구인지를 훌륭하게 나타냅니다.

외재화 대리인으로서의 퍼소나.

모피가 없는 세계에서 치료사는 클라이언트가 삶의 상황에 대한 관점을 얻도록 돕기 위해 많은 접근 방식을 취합니다. 인기 있는 접근 방식 중 하나는 내러티브 치료로, 이는 문제를 개인에게서 외재화한다는 가정 하에 작동합니다. 즉, 정체성을

문제를 해결하고 새로운 삶의 구조를 만드는 것은 문제를 해결하는 데 도움이 될 것입니다(White & Epston, 1990). Monk와 Gehart(2003)는 다음과 같이 요약합니다.

"아마도 서사 치료의 가장 두드러진 특징은 대화를 외부화하는 것으로, 억압적이고 문제로 가득한 이야기를 상쇄하기 위해 고객과 문제 사이에 공간을 만들어내고, 그렇게 함으로써 고객과 문제의 관계를 변화시킨다는 것입니다." (25쪽)

내러티브 테라피에서 외재화 문제는 도전 과제를 찾아내고 이를 분리하여 사람의 외적인 부분(사람의 내적인 부분이 아닌)이 되도록 하는 것을 포함합니다. 개인 정체성과 관련된 문제(즉, 결함)를 해결하고 외재화한 다음 이러한 문제를 외재화된 정체성으로 재구성함으로써 개인은 자신의 내러티브를 통해 개인을 재구성하는 대체 현실과 관련되기 시작하고 스스로 형성한 새로운 정체성과 관련됩니다(Gehart, 2013). 페리로서의 경험에 대한 참가자와의 인터뷰를 통해 저는 퍼소나의 외재화 잠재력을 인식하고 존경했으며, 고려 사항에서 치료적으로 안전한 거리를 두어 자기 반성 과정을 어떻게 완

화할 수 있는지 알게 되었습니다. 한 참가자가 퍼소나를 적극적 반성 도구로 사용하는 과정을 설명한 내용은 다음과 같습니다.

"제 퍼소나는 제 자신을 표현한 것입니다. 가끔 제가 퍼소나를 다루는 것은 제가 보고 싶은 상황에 그를 두고 제가 어떻게 반응할지, 제 퍼소나가 어떻게 행동할지 생각하는 것입니다."

따라서 퍼소나는 페리들이 전략적으로 그리고 실질적으로 문제 해결을 돕기 위해 사용할 수 있습니다. 이러한 전략 중 일부는 페리 테라피로 설명될 수 있으며, 존경받고 의미 있는 퍼소나는 도움을 줄 수 있습니다.

개인인 문제를 외면하고, 자신에게 중요한 것이 무엇인지 드러내며, 궁극적으로 자신이 이상화된 자아를 향해 성장해 나가는 모습을 섬세하게 인식합니다.

정체성 성장.

모든 것을 고려했을 때, 퍼소나는 페리에게 중요하고 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 또한 퍼소나가 정체성 발달에 유용하다는 것을 직접적으로 지지하는 양적 데이터도 있습니다. 예를 들어, 많은 연구에서 페리는 일반적으로 퍼소나가 자신의 이상화된 버전을 나타낸다고 동의하고, 일반적으로 퍼소나가 실제 자신을 나타낸다고 동의하며,

그들의 퍼소나는 그들 자신의 최악의 부분을 나타냅니다. 다른 페리와 퍼소나에 대해 이야기함으로써 페리의 객관적(다른 사람이 우리를 보는 방식)과 주관적 정체성(우리가 자신을 보는 방식) 사이에 일종의 "대응"이 강화될 수 있으며, 이는 정체성 형성에 중요합니다(Côté & Levine, 2002). 게다가 퍼소나를 사용하여 다른 사람과 교류함으로써 퍼소나를 통해 경험하는 개인적 성장 기회는 개인에게 다른 실질적이고 구체적인 이점으로 이어질 수도 있습니다. 예를 들어, 수줍거나 불안하거나 자폐증이 있는 사람은 퍼소나에 대해 다른 사람과 구조화된 교류를 통해 이익을 얻을 수 있습니다. 그 과정에서 그들은 긍정적인 상호 작용으로 인해 경험과 자신감을 얻습니다.

커뮤니티와 퍼소나: 성장을 위한 격려와 검증 편안함의 영역을 벗어나는 것은 어떤 사람들에게는 도전적이고 불안을 유발할 수 있습니다. 그러나 팬덤은 구성원들이 편안함의 영역을 벗어나도록 부드럽게 격려할 수 있습니다. 이를 실현하는 데는 몇 가지 방법이 있습니다. 하나는 퍼소나를 통해 자아의 반성을 허용하고 사람들이 퍼소나의 정체성 탐구를 통해 시도된 자아의 버전(예: 성 정체성 및 성적 지향)을 검증할 수 있는 보다 안전한 방법입니다. 컨벤션 공간은 레이블에서 자유롭게 놀거나, 댄스 콘 테스트에 참여하거나, 관심 있는 패널을 운영하거나, 어떤 종류의 대중 연설 행사에 참여하는 등 편안함을 넘어설 수 있는 또 다른 기회를 제공합니다. Anthrocon의 CEO인 Samuel Conway 박사는 한때 팬덤을 어떻게 보는지 보여주는 가장 좋아하는 이야기 중 하나를 저에게 들려주었습니다.

기본적으로 매우 수줍은 사람이 무대에 올라와 얼어붙은 다음 무대에서 달려 나갔습니다. 다른 환경에서는 그런 장면이 웃음과 귀지람으로 맞이받을 수 있지만,

그의 팬덤에서. 대신 군중은 젊은이에게 열렬한 격려를 보냈고, 그는 용기를 내어 무대로 돌아와 동료 페리들의 환호와 안심을 주는 무도장에서 공연했습니다. 많은 페리 이벤트의 더 광범위한 목표는 사람들이 세상의 나머지가 종종 수용하지 않는 방식으로 편안하고 환영받는다 느끼게 하는 것입니다.

저는 이러한 격려와 따뜻한 환대를 직접 경험했습니다. CanFURrence에서 열린 그의 첫 페리 컨벤션에 제 동료를 데려갔을 때, 저희는 개막식에서 연설하도록 초대받았습니다. 컨벤션 참석자 중 많은 사람이 저와 Furscience를 알고 있었는데, 저희는 2016년 처음 컨벤션이 열렸을 때부터 참석했기 때문입니다. 제 동료는 다소 주저하며 마이크를 잡고 자신을 소개했습니다. 그는 자신이 누구인지에 대해 몇 마디 말하고 자신의 경험 30과 연구 전문성에 대한 몇 가지 인구 통계적 정보를 제공했습니다. 저희 둘 다 완전히 놀랐고 솔직히 말해서 저는 기뻐했습니다. 무도장에 모인 수백 명의 사람들이 "우리 중 한 명!"이라고 외치기 시작했습니다.

우리 중 한 명! 우리 중 한 명!"이라고 말하며 동료에게 인사하고 이 행사에 참여하게 되어 환영한다는 것을 알렸습니다. 팬덤 공간. 이 일이 일어난 지 거의 반년이 지났지만, 저는 여전히 그들이 할 수 있는 일을 다하고 있는 이 놀라운 사람들에게 대해 경험했던 감사의 마음을 기억할 수 있습니다.

제 동료가 3시간 전에 완전한 아웃사이드로 들어온 공간에 편안하고 포함되는 느낌을 갖게 하세요. 이 두 가지 일화를 언급하는 이유는 팬덤에 속한 사람들에게 미시적 수준에서 일어나는 일을 나타낸다는 것입니다. 수줍거나, 새로 온 사람이거나, 세상의 나머지와 잘 맞지 않는다고 느끼는 사람들은 도착했을 때보다 더 큰 무언가가 될 수 있는 기회와 초대를 받고, 시작했을 때보다 더 포함되고 자신감이 생긴 채로 떠납니다. 완벽하지는 않습니다. 나쁜 일과 경험도 발생합니다. 사람들은 높은 기대감을 가지고 컨벤션에 갔다가 실망한 채로 떠날 수 있으며, 많은 사람이 모일 때마다 일이 계획대로 진행되지 않을 가능성이 있습니다. 그러나 이 커뮤니티에서 10년 이상 연구를 수행한 결과, 심리학적, 사회학적, 사회 사업 및 인류학적 접근 방식을 아우르는 양적, 질적 작업을 통해 얻은 전반적인 결론은 팬덤이 대부분의 사람들에게 필요한 것보다 더 많은 것을 제공한다는 것입니다. 그것은 사람들에게 퍼소나의 개발과 그것을 의사소통을 위한 신뢰할 수 있는 통화로 받아들이는 커뮤니티의 도움을 받아 깊고 안전한 성찰에 참여할 수 있는 방법을 제공합니다. 특히, 나이든 페리와 인터뷰는 괴롭힘의 역사, 상당한 소외, 다양한 정체성의 점유가 사람들이 다음 세대를 위해 더 나은 것을 원하게 만든다는 것을 보여줍니다. 이는 제가 미래의 연구 프로젝트에서 더 탐구하는 데 가장 관심이 있는 생산성의 표현입니다.

30 사회복지 분야에서는 자신의 사회적 위치를 공개하는 것이 표준적인 관행입니다.

연구 전(즉, 성 정체성, 성적 지향, 인종 등).

임시 프레임워크: 페리 팬덤 정체성 해결 모델(FFIRM) 독자들이 커뮤니티, 퍼소나, 그리고 다른 팬덤 관련 요소들이 어떻게 협력하여 후기 현대 사회가 가져온 발달적 어려움에 대한 해독제를 만들어내는지 그 연결고리를 볼 수 있기를 바랍니다. 정체성 해결에 대한 우리의 이론적 이해에서 자기 정체성 과제와 사회적 정체성 과제는 주관적 자아 감각과 연속성(자아 정체성), 대인 관계에서의 행동적 연속성(개인적 정체성), 그리고 더 큰 커뮤니티에서 자신의 사회적 역할과 지위를 인정받는 것(사회적 정체성)을 포괄한다는 것을 기억하세요. 이 과정은 성인 역할을 탐구하고 헌신하는 행동에 의해 촉진됩니다. 그러나 정체성 해결은 현대 서구 사회에서 그 어느 때보다 어렵습니다. 우리는 종종 우리 자신보다 더 큰 무언가에 통합된 것 같은 느낌을 그리워합니다. 개인주의에 대한 강력한 메시지는 차별화된 자아에 대한 독특한 감각을 찾는 것으로 이어질 수 있지만, 최적의 발달 결과는 일반적으로 피상적이고 더 깊은 자기 반성을 촉진하지 않는 소비주의와 패스트 패션에 의해 무시됩니다. 게다가 성인으로서의 전환이 길어지면서 우리는 기술을 습득하고 성인의 일을 하는 데 어려움을 겪습니다.

자립을 허용하는 역할. 마지막으로, 우리보다 더 큰 무언가의 일부인 가치에 헌신하는 능력, 즉 일관된 세계관은 우리에게 더 큰 사회 구조를 제공하지 않으면 어려울 수 있습니다.

지침. 우리의 일상생활은 비인격적이거나 피상적인 상호작용으로 넘쳐나며, 이는 우리를 고립되고 외롭게 느끼게 할 수 있습니다. 우리는 반복적으로 너무 많은 선택에 직면하지만, 이를 탐색하는 데 도움이 되는 지침이 부족합니다. 놀랍지 않게도, 이러한 사회적 조건은 다른 사람들과 의미 있게 연결하거나 탐구되는 자아의 새로운 버전에 대한 인정과 피드백을 받을 수 없게 만들 수 있습니다. 그러나 퍼리 팬덤은 퍼리 커뮤니티, 목적 의식, 체계적인 탐구, 진정한 진정성을 위한 공간, 정서적 및 심리적 지원, 성장에 대한 격려, 개인화된 치료 도구, 의미 있게 탐구하고 자아 비전에 전념하는 힘든 작업에 적극적으로 참여할 수 있는 메커니즘을 제공함으로써 후기 현대 사회의 사회적 및 발달적 조건에 대한 일종의 해독제를 제공하는 데 도움이 됩니다. 이 모든 것은 포함을 맹렬히 보호하는 안전한 공간에서 이루어집니다. 퍼리 정체성, 퍼리 자본 및 인트라소나: 계속 많은

퍼리 팬덤의 정체성 관련 프로세스에 대한 성찰을 바탕으로, 저는 예비적인 팬덤 기반 정체성 모델을 개발했습니다.

형성, 퍼리 팬덤 정체성 해결 모델(FFIRM, 그림 24.2 참조).

그림 24.2. 퍼리 팬덤 아이덴티티 해결 모델(FFIRM).

FFIRM은 팬덤 변수, 정서적 인터뷰 및 퍼리 간의 의미 있는 상호작용을 밝혀낸 포커스 그룹 간의 관계에 대한 정량적 분석을 기반으로 합니다.

커뮤니티의 다른 사람들과 함께, 그리고 퍼리 팬덤에서 사람들을 인도하는 규범적 구조에 대한 민족지학적 관찰. 그것은 사람들이 팬덤에 참여하고, 커뮤니티에 참여하고, 퍼소나를 개발하는 것의 중요성을 강조하는데, 이는 내가 인트라소나라고 부르는 강력한 자아감의 출현을 촉진할 수 있습니다. 적절한 조건 하에서, 퍼리 팬덤에 참여하는 개인은 퍼리 정체성을 개발하고, 퍼리 자본을 얻고, 궁극적으로 강화되고, 해결된, 비퍼리 정체성의 혜택을 볼 수 있습니다. 퍼리 정체성 나는 퍼리 정체성의 정의를 발전시키면서 이 장을 시작했는데, 이는 퍼리 팬덤에 참여함으로써 나타나는 개인의 자기 인식과 커뮤니티에 대한 소속감을 의미합니다. 이 정의는 네오에릭슨적 정체성 접근 방식을 포괄하며, 팬덤에 참여함으로써 얻은 의미 있는 자기 발견과 커뮤니티 연결에 초점을 맞춥니다. 이 해석에서 퍼리 정체성은 부분적으로 선택된—사회학자들이 성취라고 부르는—사회적 정체성의 한 유형입니다.

그러나 낙인이 찍힌 일부 귀속된 사회적 정체성과 마찬가지로 퍼리인 것은 개인이 낙인이 찍힌 집단에 어떻게 들어맞는지 이해하려는 두드러진 필요성을 유발할 수 있으며, 이는 이후 커뮤니티에서 사람이 되는 것이 무엇을 의미하는지에 대한 광범위한 탐구를 촉발합니다(Phinney & Rosenthal, 1992). 따라서 퍼리 정체성은 (1) 강력한 규범과 구조를 확립하는 커뮤니티 경험과 (2) 개인에게 의미 있고 다른 사람과의 상호 작용, 탐구 및 확인을 용이하게 하는 하나 이상의 퍼소나 개발을 통해 전달되므로 퍼리 팬덤에 의미 있게 참여한 결과입니다. 커뮤니티와 퍼소나 요인은 서로 강화합니다.

다른 사람과 자아, 개인 및 사회적 정체성 성장을 지원합니다. Furry Capital 제가 제안하는 FFIRM에서, 높은 수준의 퍼리 정체성은 퍼리 자본의 잠재적 성장을 포함하여 개인에게 직간접적인 이점을 모두 제공합니다. 저는 퍼리 자본을 퍼리 팬덤에 참여함으로써 발생하는 개인, 그룹 및 사회 수준의 이점과 기술로 정의합니다. 특히 사회적, 관계적, 대인 관계적, 정서적 및 심리적 웰빙과 관련이 있습니다. 퍼리 정체성(자기 인식 및 소속감)의 개발을 지원하는 것 외에도 반응성 있는 커뮤니티와 퍼소나와의 참여를 통해 퍼리 팬덤에 강력하고 의미 있게 참여하면 퍼리 자본(이전 가능한 이점 및 기술)도 직접적으로 증가할 수 있습니다. 커뮤니티와 퍼소나를 통해 퍼리 팬덤에 참여함으로써 개발된 이점과 기술은 다음을 넘어 관련성이 있습니다.

팬덤도 마찬가지입니다. 예를 들어, 낙인이 찍힌 정체성의 불확실성을 헤쳐 나가는 것은 중요한 도덕적 추론 능력과 자기 효능감의 발달을 촉진할 수 있습니다(Côté & Levine, 2002, 2015; Phinney & Rosenthal, 1992). 팬덤의 강력한 2SLGBTQI+ 및 기타 소외된 개인은 성적 지향과 성 정체성을 협상할 수 있는 안전한 환경을 조성할 수 있으며, 결과적으로 비퍼리 세계관에 스며드는 사회 정의의 사고방식을 만들어냅니다. 퍼소나를 사용하면 의사 소통 능력과 개인적 문제 해결 기술을 개발하는 데 도움이 됩니다. 자존감은 기술 숙달(예: 예술)과 창의적 노동의 산물에 대한 깊은 애착의 결과로 나타날 수 있습니다.

커뮤니티와 퍼소나에 참여하면 진정성 있게 살아가는 데 필요한 용기를 키우고, 자율성을 키우며, 자신을 표현하는 방법으로 소비주의의 유혹을 더 잘 이겨낼 수 있습니다.

궁극적으로, 포피 자본은 일, 학교 및 개인 관계 탐색의 어려움을 완화할 수 있습니다.

팬덤 외부에서도 강력한 성인(퍼리가 아닌) 정체성의 해결을 지지합니다.

인트라소나.

FFIRM에 영향을 미치고 정체성 형성에 기여할 수 있는 또 다른 이론적 개념은 인트라소나입니다. 저는 이 용어(인트라 - 그리스어로 '내부')를 선택했는데, 이는 불협화음의 개선, 즉 자아의 공존을 의미하기 때문입니다. 여기서 퍼소나(또는 본질)와 페르소나는 본질적으로 연결되고 겹칩니다. 31, 32 저희의 연구는 퍼리의 퍼소나와 페르소나가 서로 관련될 수 있는 다양한 방법을 탐구했습니다. 종종 퍼소나는 자아의 이상화된 버전이지만, 퍼소나와 페르소나 사이의 유사성의 정도는 다양할 수 있습니다. 일부 퍼리의 경우, 퍼소나와 페르소나는 더 가까워집니다.

시간이 지남에 따라 함께 형성되고 개인에게 높은 관련성을 가진 새로운 자아 표현으로 꽃을 피울 수 있습니다. 이 인트라소나는 퍼소나와 페르소나 모두에게 팬덤 안팎에서 지속되는 자아의 충실성을 알려줍니다. 페르소나가 시간이 지남에 따라 퍼소나의 특성을 취하는 것이 더 일반적이라고 생각하지만, 인트라소나는 기존 퍼소나를 수정하여 새롭게 나타나는 자아 감각을 보다 정확하게 표현하려는 후속적인 욕구로 이어지는 개인적 자기 반성의 산물로 등장할 수도 있습니다. 정체성 해결 수준이 낮은 퍼리가 퍼소나를 통해 이상적인 자아 감각을 개발하지만 상당한 격차를 알고 있기 때문에 좌절을 경험하는 경우가 있을 수 있습니다.

이상화된 자아와 자신의 존재감 사이에서 - 우리 연구에 따르면 이는 낮은 웰빙 결과와 관련이 있습니다. 이는 팬덤 커뮤니티가 성장을 촉진하는 메커니즘으로 특히 귀중할 수 있는 상황입니다. 사람들이 퍼소나를 사용하여 다른 사람들과 교류함에 따라 그들은

경험, 검증, 그리고 자신에 대한 편안함 증가. 제 희망은 시간이 지남에 따라 퍼소나가 나타내는 이상화된 자아 버전과 페르소나 사이의 격차가 좁아지고 강력한 인트라소나가 출현한다는 것입니다. 제가 더 우려하는 것은 정체성 해결 수준이 낮거나 부정적인 정체성을 가지고 있고 부정적인 속성이나 특성을 가진 퍼소나를 개발하는 퍼리입니다. 저희 데이터는 부정적인 퍼소나와 자존감과 같은 낮은 웰빙 점수 간의 상관 관계를 감지합니다. 게다가, 퍼리가 아닌 샘플에 대한 제 연구에 따르면 사람들이 30세가 넘어서 정체성 개발이 정체되면 정신적으로 더 많은 고통을 받는 경향이 있습니다.

31 저는 본질이라는 단어를 포함시켰습니다. 왜냐하면 인트라소나의 개념이 그럴 수도 있다고 생각하기 때문입니다.

테리안과 다른 종족 공동체와 함께 하는 우리의 작업과도 관련이 있습니다. 그러나 기원은 테리안/오더킨 정체성은 덜 이해되고 있으며, 퍼리족의 퍼소나 경험과 근본적으로 다릅니다. 32 나는 또한 암시된 진정성과 발달적 성장에 대한 고개를 끄덕이는 것을 좋아합니다. 즐기.

활동적인 정체성 작업에서.

건강 문제(Roberts & Côté, 2014). 이 두 연구 결과를 합치면 정체성이 해결되지 않은 사람이 정체성 해결 능력이 낮은 다른 사람들이 정체성을 형성할 때와 같은 방식으로 긍정적인 발달적 성장의 잠재력을 경험하지 못하는 상황을 생각해 볼 수 있습니다.

긍정적인 속성을 가진 퍼소나. 게다가, 부정적인 퍼소나를 통해 표현되는 열악한 정체성 해결을 보여주는 해로운 영향은 중년과 후기 성인기에 더욱 두드러질 수 있습니다. 일부 퍼리는 새로운 성격적 특성을 원하거나, 성 정체성에 의문을 제기하거나, 성적 지향을 탐구하거나, 지루함에 대한 해결책을 찾는 등 다른 필요가 분명해지면 퍼소나를 바꿀 수 있습니다. 그러나 다른 퍼리의 경우 연습과 다른 사람과의 교류를 통해 퍼소나의 원하는 특성을 습득함에 따라 더 이상 퍼소나에 의존하거나 연결하지 않을 수 있습니다.

그들이 한 것처럼. 일부 퍼리는 퍼소나를 현재 형태나 약간 수정한 버전으로 유지하는 반면, 다른 퍼리는 의미에 대한 필요성이 충족되었기 때문에 가변적인 개인적 의미가 붙은 새롭거나 추가적인 퍼소나를 탐색하기 시작할 수 있습니다. 이미 성인 정체성을 개발하는 작업을 완료한 팬덤에 가입한 퍼리도 있습니다. 이 경우 의미 있는 퍼소나는 약간의 수정을 가한 기존 자아에 대한 고개 끄덕임을 나타낼 수 있습니다(예: "내 퍼소나는 나야, 그냥 6팩이 있을 뿐이야" 33). 인트라소나는 주로 비퍼리 페르소나에 의해 주도됩니다. 퍼리는 페르소나와 의도적으로 근본적으로 다른 퍼소나를 만들 수도 있으므로 인트라소나는 나타나지 않습니다. 이 경우 퍼소나는 정체성 개발에 크게 기여하지 않고 종종 창의성을 억누르는 세상에서 창의성을 발휘할 수 있는 출구가 되거나 커뮤니티의 다른 사람들과의 참여를 용이하게 하는 재미있는 아바타를 제공함으로써 그 사람에게 도움이 될 수 있습니다. 이러한 상황에서 사람들은 여전히 퍼리 정체성(소속감에 대한 인식)과 퍼리 자본(기술 개발)의 발달에서 혜택을 볼 수 있지만, 잘 확립된 비퍼리 정체성에는 영향을 미치지 않을 수 있습니다. 한계와 미래 방향 이 논문에는 현재 FFIRM에서 설명되지 않은 퍼소나 발달의 몇 가지 한계와 변형이 있습니다. 그 이유는 퍼리와 퍼소나의 관계를 이해하는 것이 복잡하기 때문입니다. 많은 퍼리는 평생 동안 단 하나의 퍼소나만 가지고 있지만, 다른 퍼리는 여러 개의 퍼소나를 가지고 있습니다. 일부는 순차적으로, 일부는 동시에. 퍼리가 순차적으로 퍼소나를 개발하거나 여러 개의 퍼소나를 개발할 때, 오래된 퍼소나인 퍼소나와 더 큰 친화력과 친밀감이 있을 수 있습니다.

33 그거 진짜 인용문이에요.

새로운 퍼소나, 아니면 둘 다. 새로운 퍼소나는 페르소나보다 더 차별화되거나 더 비슷할 수 있습니다. 순차적이고 다중적인 퍼소나는 퍼리가 위의 모든 것을 경험한다는 것을 의미할 수 있습니다. 향후 연구는 퍼소나의 진화를 이해하고 이러한 아이디어를 더욱 발전시키는 데 집중될 것입니다. FFIRM의 화살표 방향성에 대한 추가 논의가 필요합니다. 현재의 개념에서 팬덤에 참여하면 일부 퍼리의 퍼리 정체성, 퍼리 자본 및 비퍼리 정체성 해결로 이어집니다. 팬덤에 참여하면 인트라소나의 발달을 촉진할 수 있는 잠재력이 있으며, 이는 페르소나와 퍼소나에 양방향으로 영향을 미칠 수 있습니다. 우리의 연구에서

연구 결과는 FFIRM의 다양한 부분에 대한 정보를 계속 제공하고 있으며, 더 많은 종단적 데이터를 수집함에 따라 FFIRM의 화살표에 대한 가정된 방향성을 다시 살펴볼 것입니다. 향후 연구에서는 퍼리 자본이 다른 자본 모델과 어떻게 관련이 있는지도 평가해야 합니다. 예를 들어, Côté의 Identity Capital Model(ICM) 34는 "특정 맥락별 리소스는 많은 역할과 지위가 더 이상 엄격하게 귀속되지 않는 사회에서 특히 중요하지만 귀속적 프로세스를 대체할 구조가 거의 없습니다"(Côté, 2016, p. 5)라고 강조합니다. 아마도 퍼리 자본은 사회 자본(Putnam, 2000) 연결을 통해 혜택을 제공하는 맥락적으로 특정한 형태의 정체성 자본일 수 있으며, 이는 통합 및 차별화와 같은 다양한 자기 정체성 강점을 지원합니다. 퍼리 자본이 기존의 정체성 자본 모델에 따라 고유한 자원/장벽으로 재개념화되는지, ICM에 이미 포함된 다른 요소(예: 사회적 자본)와 완전히 또는 부분적으로 겹치는지, 아니면 기존의 자본 개념과 완전히 인접해 있는지는 여전히 의문입니다. Côté와 Levine(2015)은 또한 정체성 발달의 사회적 맥락을 이해하는데 더 많은 초점을 맞출 필요가 있다고 주장합니다. 퍼리 팬덤이 자아, 개인적, 사회적 정체성을 지원하고, 장소에서 공간으로의 연결을 초월하고, 정체성 탐구와 자아와

사회적 개념은 내가 더 탐구하고 싶어하는 것입니다. 결론적으로, 페리 정체성은

페리 캐피털과 인트라소나 아이디어는 일부 사람들에게 페리 팬덤이 개인의 최고의 자아를 발휘하고 기술 습득, 사회적 혜택, 기회, 개인적 성취로 이어질 수 있다는 개념을 활용합니다.

여기에 제안된 모델은 사람들이 페리 팬덤에 참여할 때 어떤 일이 일어나는지 이론화한 내용을 설명하지만, FFIRM의 기본 구조는 다른 팬덤이나 여가 활동에도 적용될 수 있습니다.

Côté와 Levine(2015)의 6장은 이 개념에 대한 훌륭한 소개입니다.

일반 독자를 대상으로 작성되었습니다.

비슷한 생각을 가진 다른 사람들과 연결될 수 있는 기회이며 의미 있고 스스로 만든 캐릭터에 의해 촉진됩니다. 궁극적으로 페리 팬덤에서 무슨 일이 일어나고 있는지에 대한 이론적 모델을 매핑하고 그것이 정체성 해결과 어떻게 관련이 있는지에 대한 더 많은 시간, 데이터 및 관찰이 필요합니다. 참고문헌 Adams, G. & Marshall, S. (1996). 정체성의 발달적 사회 심리학: 맥락 속의 사람 이해. *Journal of Adolescence*, 19, 429-442. <https://doi.org/10.1006/jado.1996.0041> Anderssen, N., Sivertsen, B., Lønning, KJ, & Malterud, K. (2020). 노르웨이 트랜스젠더 학생들의 삶의 만족도와 정신 건강. *BMC Public Health*, 20, Article 138. [https://doi.org/10.1186/s12889-](https://doi.org/10.1186/s12889-020-8228-5)

020-8228-5 Arnett, JJ (2000). 신흥 성인기: 10대 후반부터 20대까지의 발달 이론. *American Psychologist*, 55(5), 469-480. [https://doi.org/10.1037/0003-](https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469)

066X.55.5.469 Arnett, JJ (2004). 떠오르는 성인기: 10대 후반부터 20대까지의 구불구불한 길. Oxford University Press. Braithwaite, J. (1989). 범죄, 수치심 및 재통합.

케임브리지 대학교 출판부. Côté, JE (2000). *Arrested adulthood: The changing nature of maturity and identity*. NYU Press. Côté, J. (2006). Identity studies: how close are we close to development a social science of identity?—An appraisal of the field.

Identity, 6 (1), 3-25. <https://doi.org/10.1207/s1532706xido6012> Côté, JE (2016). The

identity capital model: A handbook of theory, methods, and findings. 미공개 원고, 사회학과, University of

Western Ontario, London, Ontario, Canada. Côté, JE, & Allahar, A. (2011). *Lowering higher education:*

The rise of corporate university and the fall of liberal education. University of Toronto Press. Côté, JE, &

Levine, C. (2002). *Identity formation, agency and culture: A social psychology synthesis*. Laurence Erlbaum

Associates Inc. Côté, JE, & Levine, C. (2015). *Identity formation, youth, and development: A simplified*

approach. Psychology Press. Durkheim, E. (2014). *The division of labour in society*. Simon and Schuster.

Erikson, E. (1959). *Identity and the life cycle*. Selected papers by Erik Erikson. International University Press.

Erikson, EH (1968). *Identity: Youth and crisis*.

노튼. 에릭슨, EH(1978). *성인기*. WW 노튼.

Gergen, KJ (1991). *포화된 자아: 현대 생활 속 정체성의 딜레마*. Basic Books.

Gehart, DR(2013). *가족 치료에서 역량 습득: 이론과 임상 사례 문서화에 대한 실용적인 접근 방식*. Cengage Learning. Hihara, S., Sugimura, K., & Syed, M.(2018). *형성*

현대 사회의 부정적 정체성: 가장 문제가 되는 정체성 해결에 대해 조명합니다.

Identity, 18(4), 325-333. <https://doi.org/10.1080/15283488.2018.1524329> Kornhauser, W. (1959) *대중 사회의 정치*. Free Press.

Marcia, J. (1964). *자아 정체성 상태의 결정 및 구성 타당성*. 미공개 박사 학위 논문. University of Michigan, Ann Arbor, Michigan, USA.

Marcia, JE (1980). *청소년기의 정체성*. J. Andelson(편집), *청소년 심리학 핸드북*

(pp. 159-187). Wiley. Monk, G., & Gehart, DR (2003). *사회정치적 활동가 또는 대화 파트너? 내러티브 및 협력 치료에서 치료사의 위치 구*

분. *Family Process*, 42(1), 19-30. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.2003.00019.x> Plante, CN, Reysen, S., Groves, CL, Roberts,

SE, & Gerbasi, K. (2017). 판타지 참여 척도: 긍정적 및 부정적 판타지 참여의 유연한 측정. *Basic and Applied Social Psychology*, 39, 127-152.

<https://doi.org/10.1080/01973533.2017.1293538> Phillips, TM, & Pittman, JF (2003). 빈곤 청소년의 정체성 과정: 경제적 불이익과 청소년기의 주요 과제 간의 연관성 탐구. 정체성, 3(2), 115-129. <https://doi.org/10.1207/S1532706XID030202> Phinney, J. S., & Rosenthal, DA (1992). 청소년기의 민족 정체성: 과정, 맥락 및 결과. GR에서 Adams, TP Gullotta, & R. Montemayor(편집자), 청소년 정체성 형성(145-172쪽). Sage Publications, Inc. Putnam, R.(2000). 혼자 불행하기: 미국 커뮤니티의 붕괴와 부활. Simon과 Schuster. Roberts, SE(2007). 성인으로의 장기적 전환에서 정체성 단계 해결: 정체성 문제 인벤토리의 개발 및 검증(박사학위 논문). University of Western Ontario. Roberts, SE, & Côté, JE(2014). 정체성 문제 인벤토리: 성인으로의 장기적 전환에서 정체성 단계 해결. Journal of Adult Development, 21, 225-238. <https://doi.org/10.1007/s10804-014-9194-x>.

Schwartz, B. (2000). 자기결정: 자유의 폭정. American Psychologist, 55(1), 79-88. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.79> Steinberg, L. (2001). 우리는 몇 가지 사실을 알고 있습니다: 부모-회고와 전장에서 청소년 관계. 청소년 연구 저널, 11(1), 1-19. <https://doi.org/10.1111/1532-7795.00001> White, M., & Epston, D. (1990). 치료적 목적을 위한 서사적 수단. WW Norton & Company. Yoder, AE (2000). 자아 정체성 상태 형성에 대한 장벽: Marcia의 정체성 상태 패러다임에 대한 맥락적 자적. 청소년 저널, 23(1), 95-106. <https://doi.org/10.1006/jado.1999.0298> 각주 비표준화 계수는 크기(0에서 더 멀어질수록 더 강함)와 방향(양수/증가 또는 음수/감소)을 나타냅니다.

독립 변수(예: 사다리 점수)와 종속/결과 변수(정체성 점수) 간의 관계. 독립 변수를 한 단위 증가시키면(예: 사다리 척도에서 한 포인트 증가) 종속 변수(자기 정체성)에 대한 예측 점수가 증가함을 의미합니다.

비표준화된 베타 값(사다리 비표준화된 베타는 .18)에 의해. 세 가지 모델(자기 정체성(2-12점의 가능한 점수), 사회적 정체성(2-12점의 가능한 점수) 및 총 정체성(4-24점의 가능한 점수)—사다리 측정에서 각 포인트(1-10점)가 올라갈수록 자기 정체성 과제 점수가 .18 증가하고, 사회적 정체성 과제가 .31 증가하고, 전체 정체성 과제가 .50 증가할 것으로 예측할 수 있습니다(모델에서 다른 모든 독립 변수가 일정하게 유지될 때). 따라서 사다리에서 낮은 점수를 받은 사람(사다리 질문에서 2점을 체크)은 자기 정체성 점수가 .36 증가할 것으로 예측되지만, 사다리에서 높은 점수를 받은 사람(10점을 체크)은 자기 정체성 점수가 1.8 증가할 것으로 예측됩니다. 사다리에서 점수가 높을수록 정체성 점수가 높아질 것으로 예측됩니다. 이 해석은 모델의 연속(또는 확장) 독립 변수인 사다리, 정체성, 연령, 이상, 개방성, 악화에 적용됩니다.

범주형 변수(자폐증 및 성별)의 경우, 표준화되지 않은 베타는 지정된 참조 범주(스펙트럼에 있는지, 젠더플루이드/비바이너리인지 확실하지 않음)에 대한 비교를 허용합니다. 따라서 트랜스 여성은 비바이너리/젠더플루이드 사람(0으로 설정)보다 자기 정체성 과제에서 .57점 더 높은 점수를 받을 것으로 예측되고,시스 여성은 비바이너리/젠더플루이드 사람보다 정체성 측정에서 .70점 더 높은 점수(상당히 높음)를 받을 것으로 예측됩니다. 자폐증 데이터를 해석하기 위해, 스펙트럼에 속하지 않는 사람은 자기 정체성에서 확신이 없는 사람(설정)보다 .72점 더 높은 점수를 받을 것입니다.

0에서 시작해서) 스펙트럼에 있는 사람은 그렇지 않은 사람보다 0.52점 더 높은 점수를 받습니다. 표준화된 계수는 종속 변수(동일성 점수)에 대한 각 독립 변수(사다리, 식별)의 상대적 영향을 비교할 수 있도록 계산됩니다. 이는 독립 변수가 서로 다른 지표를 사용할 때 유용합니다. 예를 들어, 식별은 1~7점 척도로 측정하지만 사다리는 1~10점 척도로 측정합니다. 표준화되지 않은 계수만 사용하면 베타 점수를 서로 비교하기 어렵습니다. 왜냐하면 같은 측정 단위를 사용하지 않기 때문입니다. 그러나 표준화된 베타(사다리의 경우 .17, 자기 정체성 모델에서 식별의 경우 .24)라는 것을 얻기 위해 멋진 계산을 할 수 있습니다. 이를 통해 식별을 볼 수 있습니다.

자기 정체성을 예측하는 데 사다리보다 더 큰 영향을 미치지만 사회적 정체성 과제의 경우 사다리는 식별보다 더 큰 영향을 미칩니다. 이는 변수의 상대적 중요성을 확인하는 데 매우 유용합니다.

연속형 변수를 검토할 때 모델에서. 그러나 표준화는 범주형 변수를 해석하는 데 적합하지 않으므로 보고되지 않습니다. 감사의 말 이 장을 검토해 주신 멘토인 James Côté 교수에게 감사드립니다. 이 연구는 사회 과학 및 인문학 연구 위원회의 자금 지원을 일부 받았습니다.

5부.

커튼콜.

제25장.

계속되는 사건: 이제 어디로 가야 할까?

코트니 "누카" 플랜테.

이 책을 다 읽고 나니, 페리 컨벤션에서 연구 결과를 발표한 후 짐을 싸던 중 페리 한 명이 한 번 던진 질문이 떠오른다. 언제 다 마칠 거야? 10년 넘게 페리에 대한 연구를 돌아보며 그 질문에 미소가 지어졌다. 돌이켜보면, 처음 시작했을 때보다 다 마칠 때가 한 번도 없었던 것 같다. 과학자가 된다는 것의 일부에 불과하다. 답을 찾을 때마다 두 가지 새로운 질문이 생긴다. 다시 말해, 어떤 주제에 대해 더 많이 알수록 그 주제에 대해 얼마나 모르는지 더 잘 알게 된다! 1 비교적 간단한 질문에 답하려고 하다가 토끼 굴이 우리가 상상했던 것보다 훨씬 더 깊다는 것을 발견하는 과정이 퍼사이언스의 반복되는 이야기이다. 2 이 책 전체에서 보셨듯이, 처음에 질문을 하는 올바른 방법을 알아내는 것만으로도 실수와 잘못된 시작이 가득할 수 있습니다(예: 페리에게 "남성" 또는 "여성"을 선택하도록 요청하여 성별을 지나치게 단순화한 연구가 떠오릅니다. 15장 참조). 그리고 우리가 답을 얻으면(예: 가장 흔한 퍼소나 중

늑대인가, 7장 참조) 페리, 학자, 일반 대중에게 전파하면, 그들은 곧 더 나은 질문(예: "그렇지만 왜 늑대인가?")을 가지고 우리에게 돌아온다. 이것의 결과는 두 가지다. 첫째, 우리는 연구 아이디어가 결코 고갈되지 않을 것이다. 현재 Furscience 팀의 많은 구성원은 미래 연구를 위해 아이디어와 질문의 페이지 길이의 목록을 보관하고 있는데, 그 중 일부는 그들 스스로 학술 문헌을 읽은 것에서 나온 것이고, 다른 일부는 우리의 이전 결과에 대해 묻는 페리 또는 일반인에게서 나온 것이다. 우리는 각 설문 조사에서 몇 가지 질문을 훑어보지만, 거의 필연적으로 우리가 답할 수 있는 것보다 더 많은 질문을 목록에 추가하게 된다.

다른 것이 없더라도, 이것은 적어도 우리가 공부할 것이 결코 고갈되지 않을 것이라는 것을 의미합니다! 두 번째 결과이자 훨씬 더 중요한 것은 우리의 페리에 대한 지식의 상태가 현재와 앞으로도 항상 다음과 같은 상태라는 것입니다. 변화.의.

1 사실, 심리학자들은 이를 '던닝-크루거 효과'라고 부르기도 합니다!

(Dunning, 2011). 2 3장에서 언급했듯이 Furscience 팀의 첫 번째 멤버인 Gerbasi 박사는

모피 연구를 시작하려면 정확히 이런 방식으로 시작하세요. Vanity Fair 기사에 실린 모피 고정관념의 진실성에 대한 간단한 질문에 답하려고 노력하는 거죠!

물론, 우리의 발견 중 일부는 풍부한 연구를 통해 충분히 견고하여 변화가 없거나, 변화가 있더라도 비교적 느리게 일어날 것이라고 합리적으로 확신할 수 있습니다. 예를 들어, 평균 페리의 나이는 지난 10년 동안 크게 변하지 않았으므로 5년 후에도 대부분 페리가 10대 후반에서 20대 초반에서 중반이 될 것이라고 합리적으로 확신할 수 있습니다(13장 참조). 다른 사람들은,

하지만 이 책이 출판된 지 몇 년 안에 쓸모없게 될 가능성이 큼니다! 예를 들어, 지난 5~6년 동안만 해도 트랜스젠더, 논바이너리 또는 젠더퀴어로 정체성을 밝힌 퍼리의 수가 현저히 증가했습니다. 이 숫자는 더 광범위한 문화적 규범이 더 포괄적이 되고 차세대가 젠더 정체성을 이해하고 자세히 설명하는 데 사용할 수 있는 향상된 어휘와 이론적 프레임워크를 개발함에 따라 계속 증가할 가능성이 큼니다. 이 글을 읽을 때쯤이면 팬덤에서 트랜스젠더의 유행에 대한 우리의 숫자나 그들을 설명하는 데 사용되는 용어 또는 젠더 자체의 개념 자체가 쓸모없게 될 수 있습니다.

이 책 전반에 걸쳐 독자들에게 이 책을 퍼리에 대한 최후의, 변함없는 진실로 생각하지 말고, 오히려 시간의 스냅샷으로 생각하라고 권했습니다. 우리는 이 책을 특정 순간의 퍼리 연구 상태를 엿본 것으로 생각하는 경향이 있지만, 미래의 연구는 이러한 주제에 대한 우리의 이해를 뒤집을 수 있다는 단서가 있습니다. 우리는 이것을 살아있는 문서라고 부를 수는 없지만, 이 책의 2판이 나올 가능성이 매우 높고, 여기에서 제시한 내용에 대한 모든 종류의 업데이트와 추가 사항이 포함될 것이라고 확신할 수 있습니다. 3 그렇다면 퍼사이언스와 우리의 연구의 미래는 어떻게 될까요? 우연이 언제 찾아와 연구자가 완전히 새로운 연구 분야로 돌진하게 될지는 알 수 없지만, 다가올 몇 년 동안 특히 관심을 갖고 있는 연구 분야를 몇 가지 언급할 수 있습니다. 우선, 우리는 퍼리가 팬덤 공간과 퍼리 콘텐츠의 판타지 테마를 사용하여 일관되고 긍정적이며 안정적인 정체성을 형성하고 개발하는 방법을 이해하는 데 여전히 매우 관심이 있습니다. 우리는 퍼리가 장기간에 걸쳐 자신을 보는 방식의 변화를 추적할 수 있는지 여부를 종단적으로 보는 것을 포함하여 관련 프로세스를 보다 직접적으로 다루는 더 많은 연구를 수행하고 싶습니다.

우리가 특히 관심을 두고 있는 두 번째 연구 분야는 인터넷이 팬덤 역학과 퍼리 행동에서 어떤 역할을 할 것인지 더 잘 이해하는 것입니다. 최근 몇 년 동안 우리는 퍼리가 얼마나 많은

3 하지만 책이 너무 길어진다면, 아마도 두 부분으로 나누어야 할 것입니다.

볼륨 설정!

담론은 주로 포럼에서 발생하는 것에서 소셜 미디어에서 발생하는 것으로 바뀌었습니다.

Telegram과 같은 그룹과 아마도 가장 최근에는 VRChat과 같은 프로그램이 있습니다. 수많은 퍼리들이 가상 현실에서 다른 퍼리들과 상호작용할 수 있는 것이 퍼소나로 걸어다닐 수 있을 때 가장 좋아하는 퍼리 관련 행동이라고 열렬히 말했습니다. 이를 위해 이 책을 쓰는 시점에서 우리는 퍼리들 사이에서 VR 사용을 평가하는 두 가지 연구를 진행 중이며, 어떤 퍼리가 VR을 가장 많이 사용할 가능성이 있는지, 왜 VR을 사용하는지, 가상 공간에서의 상호작용이 현실 세계 공간에서의 상호작용과 어떻게 비교되는지에 대한 질문을 탐구하기 시작했습니다. 4 우리 연구에 큰 관심을 끄는 또 다른 분야는 팬덤 공간에서 정치와 활동주의의 역할이 커지고 있다는 것입니다.

트랜스젠더 퍼리는 앞으로 증가할 것으로 예상되며, 이것이 대중 정치 담론에서 계속해서 매우 중요한 주제이기 때문에, 우리는 퍼리 팬덤이 탈출을 위한 공간일 뿐만 아니라 정치적 조직과 활동주의를 위한 공간이 될 것으로 기대합니다. 정치적으로 중립적인 공간을 선호하는 퍼리와 비정치적 퍼리 팬덤이 단순히 불가능한 점점 더 많은 퍼리 사이에 긴장이 고조될 수 있습니다. 팬덤에서 이러한 변화의 역학은 기록하기에 흥미로운 것입니다. 또한 팬덤 공간과 우리의 연구에서 목소리가 자주 과소 표현되는 퍼리를 더 잘 연구하고 싶습니다. 지난 몇 년 동안, 우리는 그것이 얼마나 엄청나게 유익했는지 보았습니다.

인증화된 퍼리, 자폐증 환자의 풍부한 세부 사항과 실제 경험을 파악하는 질적 연구를 수행합니다.

퍼리, 트랜스젠더 퍼리. 이러한 인터뷰에서 제기된 수많은 질문에 직접 답하는 것 외에도, 우리는 이 접근 방식에서 얻은 교훈을 사용하여 다음을 찾고 싶습니다.

퍼리 팬덤 내에서 자주 간과되거나 침묵하는 다른 그룹을 연구하십시오. 예를 들어, 몇몇 퍼리는 최근에 우리의 컨벤션과 온라인 설문 조사가 종종 놓치는 사실을 우리에게 알려 주었습니다.

장애가 있는 퍼리 또는 주요 퍼리에서 약간 떨어져 있는 이유로 인해 장애가 있는 퍼리

팬덤이나 다른 퍼리와와 상호작용에서 더 고립된 사람들은 설문 조사를 할 기회가 없을 수도 있습니다. 또한 18세 미만의 퍼리를 연구할 방법을 찾고 싶습니다.

이상적으로는 13세나 14세의 어린 퍼리를 연구하는 것입니다. 퍼리 팬덤에 처음 발을 들이는 시기이기 때문입니다. 그러면 퍼리 팬덤에서 마이너로서의 역동성을 더 잘 이해하고 퍼리로서의 초기 단계, 즉 퍼리 미디어 팬에서 퍼리 팬덤의 적극적인 멤버가 되는 과도기를 더 잘 이해할 수 있을 것입니다.

4 오랫동안 사이버펑크 장르를 좋아했던 팬으로서, 저는 그 용어를 사용하고 싶은 충동을 참아야 합니다.

"meatspace"는 현실 세계를 지칭합니다!

앞으로의 연구가 어디로 향하든, Furscience는 과학을 사용하여 다른 사람들(퍼리와 비퍼리 모두)이 퍼리 팬덤을 더 잘 이해하고 퍼리에 대한 낙인 찍힌 오해를 해소하도록 돕는 데 계속 전념할 것이라고 확신합니다. 이 책이 여러분에게 도움이 되었기를 바라며, 연구에 직접 참여한 퍼리이든, 단순히 이 팬덤에 대해 더 많이 알고자 하는 퍼리이든, 자녀의 새로운 관심사를 더 잘 이해하려는 퍼리의 부모이든, 다른 이론적 관점에서 우리의 작업을 비판하는 학자이자 잠재적인 미래 협력자이든, 의무를 다하고 퍼리에 대한 가장 정확한 기사를 쓰려는 기자이든, 이 책과 실제로 지난 10년 동안의 우리의 연구와 놀라운 여정은 여러분 없이는 불가능했을 것입니다. 참고문헌 Dunning, D. (2011). The Dunning-Kruger effect: On being ignorant of one's own ignorance. 실험 사회 심리학의 발전, 44, 247-296. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-385522-0.00005-4>

6.

저자 약력.

캐슬린 거바시.

캐슬린 거바시는 최근 은퇴한 사회 심리학자이자 인류 동물학자입니다. 그녀는 퍼리에 대한 최초의 심사평가를 거친 학술 연구의 주요 저자였습니다. 그녀는 현재 퍼리 팬덤과 테리안 및 오더킨 정체성을 연구하고 있습니다. 코트니 "누카" 플랜트 코트니 또는 그의 친구들과 퍼리 동료들에게 알려진 대로 누카는 2014년 워털루 대학교에서 박사 학위를 취득한 사회 심리학자이며 현재 비숍에서 심리학 부교수로 재직하고 있습니다.

캐나다 퀘벡주 셔브룩에 있는 대학교. 그는 15년 이상 "공식적으로" 퍼리였지만, 퍼리 미디어에 대한 그의 관심은 그보다 더 오래되었습니다. Nuka의 연구 관심사에는 낙인, 그룹 정체성, 판타지가 포함되며, 이러한 모든 프로세스가 팬 문화의 맥락에서 어떻게 작동하는지,

퍼리, 브로니, 애니메이션 팬, 스타워즈 팬을 포함합니다. 그는 또한 미디어가 우리의 생각, 감정, 행동 방식에 미치는 영향을 더 광범위하게 연구합니다. 이것은 그의 연구를 바탕으로 한 다섯 번째 책입니다. 스티븐 레이스 스티븐 레이스는 텍사스 A&M 대학교-커머스에서 심리학 교수로 재직하고 있습니다. 그의 연구 관심사에는 개인(예: 팬십) 및 사회적 정체성(예: 팬덤)과 관련된 주제가 포함됩니다.

샤론 E. 로버츠 샤론 E. 로버츠는 캐나다 워털루 대학교의 레니스 대학교에서 준교수로 재직하고 있습니다. 그녀의 교육적 배경은 심리학(BAHns), 사회학(MA, PhD), 사회 사업(MSW)입니다. 그녀는 IARP/Furscience의 공동 창립자 중 한 명입니다. 엘리자베스 페인 엘리자베스 페인 박사는 듀케인 대학교의 심리학과 준교수이자 학과장입니다. 그녀는 Living on the Spectrum: Autism and Youth in Community(NYU Press, 2020)의 저자이고, 클라리스 리오스와 공동으로 Autism in Translation: An Intercultural Conversation on Autism Spectrum Conditions(Palgrave, 2018)를 편집했습니다. 심리 인류학자이자 임상 심리학자 자격을 소지한 그녀는 심리학과 문화의 교차점에 초점을 두고 연구합니다. 그녀는 신스팝 밴드 Take Me With You와 함께 노래하고 펜실베이니아주 피츠버그의 Treasure 팀과 함께 DJ를 합니다.

프랜시스 안녕 헨리.

프랜시스 는 캐나다 웨스턴 대학교 킹스 유니버시티 칼리지에서 역사학을 전공하는 방문 조교수입니다. 그녀는 2019년 웨스턴 대학교에서 역사학으로 박사 학위를 받았습니다. 그녀의 연구는 근대 초기 유럽의 동성애, 특히 성, 젠더, 종교, 법의 교차점에 초점을 맞춥니다. 그녀는 논문을 책으로 만드는 과정에 있습니다. 안나 레니 헨리 안나 레니 헨리는 캐나다 켈프 대학교에서 사회학을 전공하는 대학원생입니다. 그녀의 연구는 장애(특히 정신 질환)와 낙인에 초점을 맞춥니다. 워털루 대학교의 레니슨 대학교에서 학부생으로 재학하는 동안 그녀는 Furscience의 일원으로 샤론 로버츠 박사와 긴밀히 협력했습니다. 그녀는 앞으로도 많은 출판물을 위해 그들과 협력할 것입니다. 토마스 R. 브룩스 3세 토마스 박사

R. Brooks는 New Mexico Highlands University의 심리학 조교수입니다. 그는 The Human Connection Lab의 지도 교수로, 그와 그의 학생들은 낭만적, 기술적, 형이상학적, 교육적 맥락에서 인간이 관계를 만들고 유지하는 방법에 대한 심리적 원리를 조사합니다. Thomas는 책 CAPE: A Multidimensional Model of Fan Interest의 저자 중 한 명입니다. Camielle Adams Camielle 또는 "Cami"는 보통 책에 코를 박고 있는 열정적이고 매우 예민한 작가입니다. 그녀는 Tuskegee University를 우등으로 졸업했고 현재 University of Calgary에서 정치학을 전공하는 대학원생입니다. 그녀는 현재 소셜 미디어와 우익 국내 테러리즘 간의 관계를 연구하고 있습니다.

출판 통계를 확인하세요.